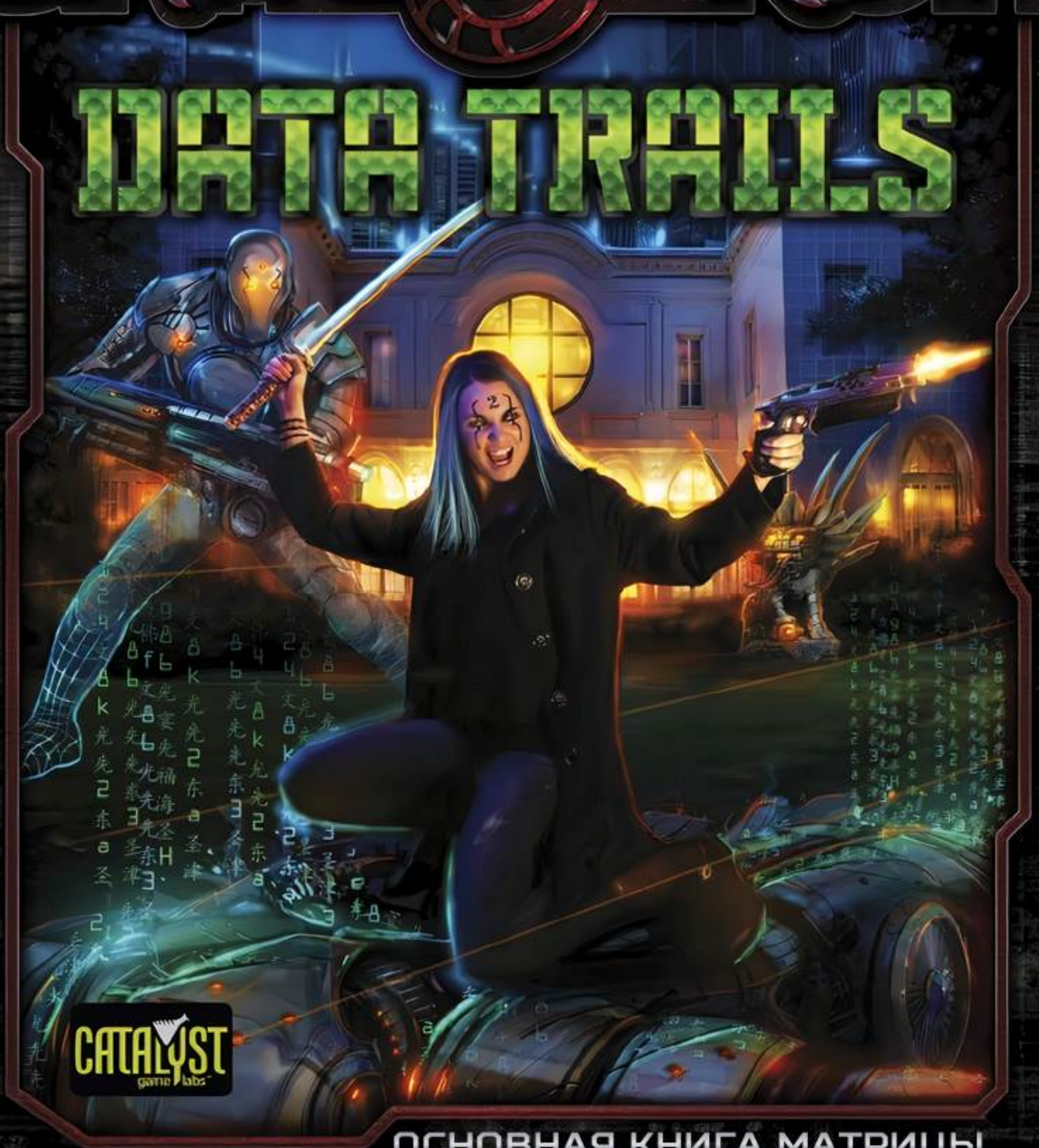
SHADOWRUN

DATA TRAILS

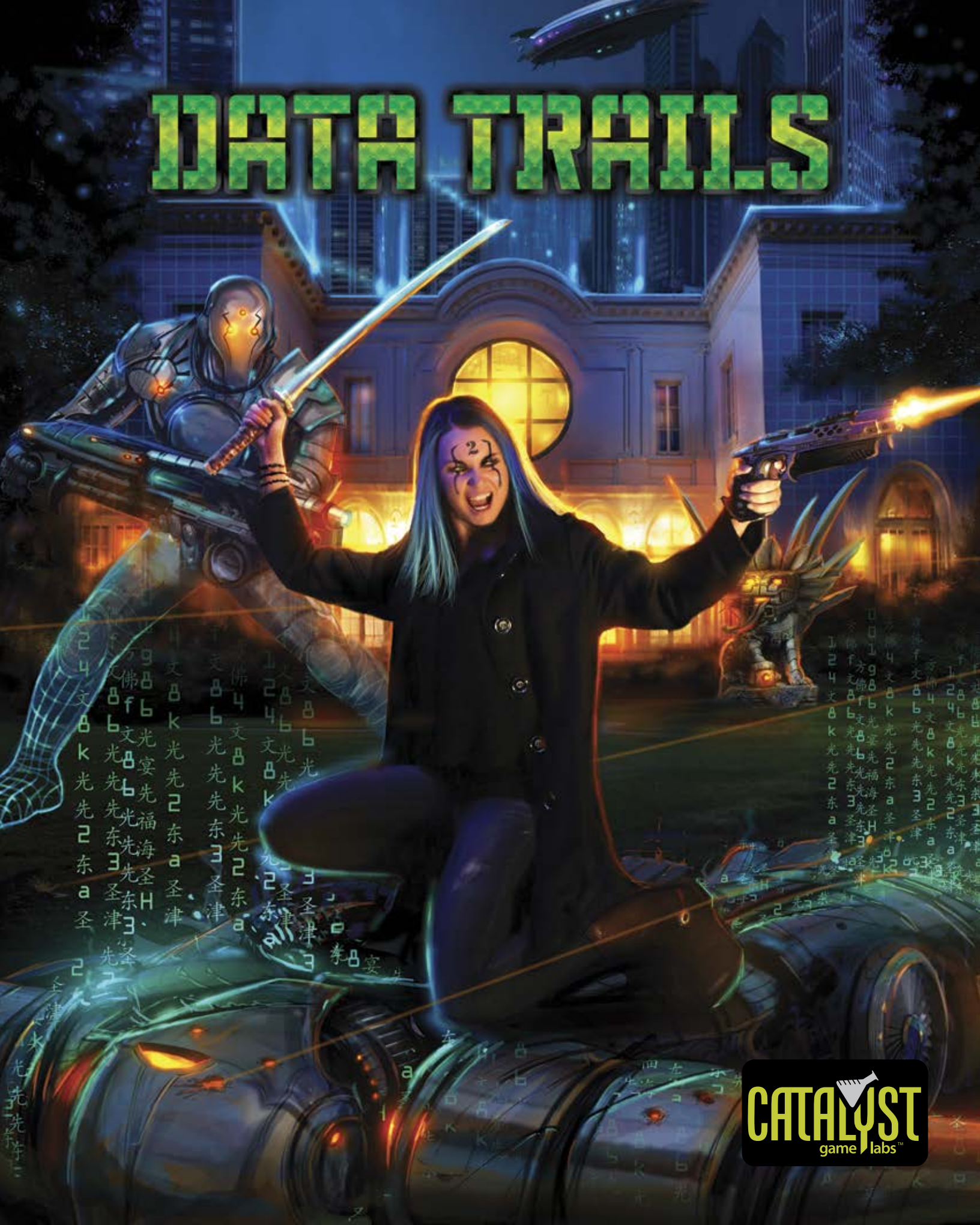


CATALYST game labs

ОСНОВНАЯ КНИГА МАТРИЦЫ

v 1.0

DATA TRAILS



CATALYST game labs™

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/sr5_rus

Переводчик: Ксения Москвичева
Редактура и вёрстка: Губкин Михаил

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....4
БОГ говорит.....5
Мир в кармане.....9
Наша новая (виртуальная) реальность....10
Новая карта Матрицы.....17
Как мы её используем.....18
Гриды.....22
Глобальные.....22
Национальные.....26
Локальные.....29
Тру-хакеры, лузеры и мудачьё.....31
Источник восхищения.....32
Элегантный и безумно великий.....32
Хакеры и все остальные.....37
Хакинг и бег в тени.....41
Взлом с единомышленниками.....42
На переднем краю.....53
Положительные качества.....53
Отрицательные качества.....56
Рождённый хакать.....61
Путь к вершине хакерства.....62
Убойный код.....65
Кибер-решения для кибер-программ.....66
Игровая информация: приложения комлинка.....67
Общедоступные кибер-программы.....68
Хакерские кибер-программы.....68
Комплексные формы.....70
Эхо.....70
Кишки Матрицы.....73
Матрица в кармане.....73
Комлинки.....73
Форм-фактор.....74
Донглы комлинка.....75
Кибердеки.....75
Форм-фактор.....75
Стандартные деки.....75
Специализированные деки.....77
Модули кибердек.....78
Дикие моды.....79
Электронные детали.....79
Создание модификации.....80
Модификации устройств.....80
Всевидящее око БОГа.....81
Страх и трепет.....81
Спасаясь от взгляда БОГа.....82
Пантеон Матрицы.....83
Игровая информация.....89
Новый ЛЁД.....89
Паук-охранник.....91
Техномант-охранник.....91
Малый полуБОГ.....92
Великий полуБОГ.....92
Корпоративное спонсорство....93
Совершенный хост.....97
Что такое хост?.....97
Эволюция.....98

© 2014-15 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

First Printing by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 -91st Ave. NE, E-502
Lake Stevens, WA 98258

Find us online:
info@shadowruntabletop.com
(*Shadowrun* questions)
http://www.shadowruntabletop.com
(Catalyst *Shadowrun* website)
http://www.shadowrun.com
(official *Shadowrun Universe* website)
http://www.catalystgamelabs.com
(Catalyst website)
http://shop.catalystgamelabs.com
(Catalyst/Shadowrun orders)

Отчёт о безопасности....101
Хосты и промышленность....102
Общественный сектор....102
Услуги....103
Горнодобыча, лесозаготовки и сельское хозяйство....103
Проектирование....109
Охрана....109
Энергетика....111
Ритейл....114
Исследования и разработки....116
Производство....118
Распространение и логистика....120

Игровая информация....122

Всё глубже и глубже....125

Смотри через стекло....125

Найди кроличью нору....125
Всё любопытственней и любопытственней....126
Работа с Основанием....128
Бег с друзьями....129
Магия в Основании....129
Чудесная страна техномантов....129
Основание: что это, как ни сон?....129

Игровая информация....130

Основы....130
Лежащее внизу....132
Ноды и действия нод....132
Автостопщики....136
Парадигма....136
Дисперсия....137
Создание глубокого бега....139
Примеры глубокого бега....140

Охота за телом....143

Принципы безумия....149

Принятие....151

В тенях гигантов....153
Конец вечеринки....153
Недостоверные рассказчики....154
Машина Моисея....154
Эволюция звезды....154
Лицензионное соглашение на ПО....155
Как программировать друзей и оказывать влияние на софт....156
Боги горных вершин....158
Песнь сирены....159
Спектральный анализ....159

Звук тишины....161

Лестница Иакова....162

Все черепахи попадают вниз....162

Покидая Вавилон....164
Поиск царств Резонанса....166

Рекурсивные функции....166

Игровая информация....169

Больше чем софт....169
Создание персонажа-ИИ....169
Положительные качества ИИ....170
Отрицательные качества....176
Без гарантии....177
Эмуляция....178
Ex Machina....178
Глубинные действия....180
Матричный бой ИИ....180
Машинный бой ИИ....182
Восстановление и реорганизация....183
Собирая себя воедино....184
Продвинутые программы....184
E-призраки....189

Опыт УФ хоста....189

В неизведанное....190

Проход через колодец....191
Нахождение бэкдора....191
Горизонт Событий....191

Диссонанты....193

Эхо Диссонанса....193

Управление Матрицей....195

Концептуализируя Матрицу....195

Ретроспектива Матрицы в Shadowrun....195
Сюжетный обзор компонентов Матрицы.196

Создание матричных сценариев....201

Распространённые матричные тропы....201
Ограбление....201
Расследование....204
Призрак в машине: Боги и монстры....205

Бег в Матрице как сюжетная метафора....206

Фишки и приёмы работы с Матрицей....207

Дополненная реальность....207
Наслоение....208
Оракул....208

Основы матричного боя и действий....209

Простые матричные действия....209
Новые матричные действия....209
Конфигурация деки....210
Основы матричного боя....211
Матричный урон и его последствия....212

Пример матричного боя....213

ВВЕДЕНИЕ

Многие классические истории приключений рассказывают о фантастических царствах, странных королевствах, полных чудес и скрытых опасных, где один из главных рисков — быть очарованным окружающими красотами. Ведь ты будешь слишком отвлечён, чтобы заметить, как смерть пришла за тобой.

Одно из величайших чудес Шестого Миры состоит в том, что каждый носит такое царство прямо в кармане.

Матрица — бескрайний, дикий и удивительный фронтир, фантастическая земля секретов, странностей и ощущений, которые заставят вас забыть, что ни одно из них не является физически реальным. Это и есть Шестой Мир, он также полон вещей, которые могут вас убить.

Разумеется, громадное притяжение Матрицы состоит в том, что в какой-то момент её окружала великая тайна. Большинство, если не все эти секреты, ещё существуют, глубоко погруженные в огромную аномалию, известную как Царства Резонанса. Сила и информация, содержащаяся в Матрице, делают её привлекательной для бегущих в тени, которые всегда готовы рисковать мозжечком ради крох силы и нескольких нюйен, позволяющих прожить свободным ещё один день.

Data Trails предлагает расширенное описание и правила использования Матрицы в Shadowrun, предоставляя новые возможности для существующих персонажей, новые фишки матричных персонажей, а также множество деталей и инструментов, чтобы сделать основанные на Матрице части ваших игр ещё более увлекательными. В частности, вот что вы найдете:

Мир в кармане предоставляет обзор того, как Матрица используется в текущем сеттинге Shadowrun, и информацию о том, как разные группы людей привыкают к новому дизайну.

Настоящие хакеры, лузеры и бестолочи — это взгляд на хакерскую культуру: что их мотивирует, как они взаимодействуют друг с другом, различные способы помощи в Shadowrun, а также некоторые их организации и племена.

На переднем краю предлагают новые качества для персонажей, которые используют Матрицу.

Рождённый хакать представляет декеро- и техномантские модули жизни, для использования системой создания персонажа описанной в Run Faster.

Убойный софт даёт новые программы и комплексные формы обитателей Матрицы.

Кишки Матрицы предлагает новую экипировку, включая новые кибердеки и способы кастомизации комлинков.

Всевидящее око БОГа описывает бескомпромиссные силы защиты новой Матрицы, различия в подходе к матричной защите разных мегакорпораций и даёт примеры НИП.

Совершенный хост предлагает более подробную информацию по иммерсивному миру хостов с подробными примерами нескольких архетипов.

Всё глубже и глубже описывает беги в глубокой Матрице, где игроки поведут команду в информационные бездны и будут противостоять смертоносным данным.

Принципы безумия охватывают самые безумные аспекты Матрицы — искусственные интеллекты, е-призраков, диссонансных техномантов и многое другое. В нем также обсуждается использование ИИ как игровых персонажей.

Управление Матрицей предлагает советы по различным способам интеграции Матрицы в кампании Shadowrun, а также сюжетные крючки для бега.

Ни одна книга не способна поведать всё, что нужно знать о Матрице, но благодаря этой вы будете готовы к самым диким, самым странным бегам, который может предложить Шестой Мир.

DATA TRAILS CREDITS

Writing: Jason Andrew, Raymond Croteau, Olivier Gagnon, Jason M. Hardy, Aaron Pavao, Scott Schletz, Dylan Stangel, CZ Wright

Editing: Jason M. Hardy, Andrew Marshall

Proofing/Playtesting: Thomas Baatz, Forrest Bedke, Brooke Chang, Bruce Ford, Joanna Fournes, Eugen Fournes, Grant Gajdosik, Sandy Gamboa, Mason Hart, Pete Houtekier, Alex Kadar, David Dashifen Kees, Holly Lausmann, Keith Menzies, Jeff "Plotnikon" Plotnikoff, Jimmy Reckitt, Carl Schelin, Frank Sjodin, Jacki Unger, Jeremy Weyand

Art Direction: Brent Evans

Development Assistance: Peter M. Andrew, Jr.

Cover Art: Mark Poole

Art: Piotr Arendzikowski, Gordon Bennetto, Joel Biske, Victor Perez Corbella, Laura Diaz Cubas, Igor Fiorentini, Benjamin Giletti, Katy Grierson, Phil Hilliker, David Hovey, Kgor Kieryluk, Victor Manuel Leza Moreno, Mauro Peroni, Kristen Plescow, Rob Ruffolo, Marc Sintes, David Sondered, Eric Williams, Erich Vasburg

Cover Layout: Matt "Wrath" Heerdt

Iconography: Nigel Sade

Interior Layout: Matt "Wrath" Heerdt

Shadowrun Line Developer: Jason M. Hardy

БОГ ГОВОРИТ

Сердце Луркера колотилось. Он присел на кусок бурых водорослей на глубине океанского дна, и дернул дрожащими пальцами цепь, которая заперла его в хосте. Он знал, что контрмеры вторжения были рядом, но не мог их видеть. Датчик давления на его гидрокостюме был в красной зоне, указывая на то, что Бюро Охраны Грида знало его местоположение. Ему нужно было валить с хоста, тело уже кровоточило от биоотдачи. Он должен был убить ЛЁД. Вместо этого он скрывался. Прикрепленный к дну океана, сокрушенный талассофобией. Это была простая работа. Когда дерьмо попало в вентилятор?

✖

Мясной мир фургона съёжился и исчез, а чистые, чёткие и яркие потоки виртуальной реальности нахлынули на хакеров. Хост, крупная яхта, дрейфовал на невидимой волне перед ними. Штамп на корпусе превратился в логотип корпы, чьё разведывательное подразделение скоро потеряет один файл, и всё было хорошо.

Риггер, бывший этим вечером за главного, законнектил двух хакеров и остальную команду к тактической сети. Числа вспыхнули и исчезли из общего зрения: «3, 2, 1, Вперед!»

С щелчком пальцев эльф бросил пару красных меток, которые выглядели как резиновые липучки со словами «Подтверждаю» на хосте, и вскользнул. Внутри он задохнулся; его персона, наряду со всем остальным здесь, плыла. *Дрекоголовы построили это место с подводной темой.* Он нахмурился, когда осмотрел окрестности и сделал глубокий вдох, пытаясь успокоить растущую панику. И без того глубокие морщины на его лице ещё сильнее углубились, и он от досады провел рукой по своим бледным волосам.

Рядом с ним молодой человек зашёл в хост и кивнул ему. Подводный гидрокостюм застегнут с ног до головы, мохнатые темно-рыжие волосы заплетены в косу. Его постоянная улыбка скрылась за трубкой и регулятором.

«Эй, переоденься, пока тебя не увидели», — сказал молодой человек эльфу.

Эльф начал. «Правильно», — сказал он, и подменная иконка в виде водолазного снаряжения наложилась поверх его лица, как будто невидимая рука. «Извини», — пробормотал он. Под водой он подумал про себя. *Почему это должно быть под водой?*

Вода — или цифровой вид воды — была везде. Разноцветные косяки рыб проносились мимо подводных дронов, лениво плыли ныряльщики, а группа болтливых мерфолков прошла через арку коралла с надписью «Собор

BY C2 WRIGHT

Архангела», выложенной из ярких анемонов. Свет и музыка, выливающиеся из арки, идентифицировали её как местную социальную гавань. Широкие диски бежевого коралла покрывали простор морского дна, а гигантские листья бурых водорослей вытянулись из поля зрения.

«Пойдем,» — сказал эльф. «Найдём камеры».

Они отправились в зеленую воду. Младший сказал: «Знаешь, я ненавижу говорить об этом, но ...»

«Тогда не говори,» — отрезал эльф. «Ты можешь называть себя «Малыш», но не нужно действовать как ребёнок».

«Я имел в виду» — сказал беззаботный Малыш, — «что это кажется довольно простым. Очистить путь для команды в мясном пространстве: камеры, замки, сигналы тревоги. Команда попадает на серверы и подключает тройник. Мы прыгаем, хватаем данные и убираемся отсюда. Хорошо, мы говорим о собственности АА-корпорации, но это довольно просто».

Эльф нахмурился и вызвал свою программу-агент. Из окружающих данных собрался тонкий дубликат декера, почти скелетный в прекрасном костюме, темных очках и пальто.

Агент Бердвотчер сказал: «Что я могу сделать для тебя, Луркер?» Эльф вздрогнул от имени. «Эй, я слышал о тебе!» — сказал Малыш.

«Держите меня в курсе входящих и исходящих из системы безопасности сообщений», — сказал Луркер. «Сообщите мне, если есть проблемы».

Агент коротко кивнул и исчез. Луркер бросил взгляд на Малыша. «Это не мой выбор. Это проблема с именами. Люди помнят их.» Он заметил поблизости подводную лодку и кивнул. «Поехали.»

«Ничего плохого в том, что люди помнят, кто ты,» — усмехнулся Малыш.

Луркер покачал головой. «Намного безопаснее, если тебя никто не найдёт».

Посуди сам», — сказал Малыш. «Я думаю, что лучше, если они узнают, что произойдет. Может быть, это заставит их подумать дважды о том, чтобы с нами возиться.»

Они поплыли к подводной лодке, и Луркер проверил снаряжение. Циферблат на его манометре указывал на медленный рост очков наблюдения. Если циферблат достиг красного цвета, бюро охраны грида или БОГ вытащит молоток и вышвырнет их из Матрицы. А через несколько мгновений их мясные тушки будут в руках законников. Часы на его запястье показали реальное время, в котором их команда работает в мясном пространстве. Это была прямолинейная работа, хотя мысль об этом его и раздражала.

Первой целью была подводная лодка, где находятся все элементы управления дверями и камерами. Они заметили патрульный ЛЁД в виде морского чёрта, отвратительного с гигантской нижней челюстью, шипами и рядами длинных зубов. Вместо биолюминесценции на конце усика, что висел прямо перед его глазами, находился прожектор, который медленно водил своим лучом по округе. Рыба проплыла мимо, не замечая двух скрытных персон. Мужчины поднялись на борт подводной лодки.

Они уселись в креслах у пульта управления. Луркер поднял выше канал с камер, на которых была команда в мясном пространстве. Малыш махнул рукой по панели управления, и карта объекта засветилась в поле зрения, в комплекте с иконками, отображающими позиции членов команды, камерами, запертыми дверями и ожидаемыми маршрутами патрулей. Луркер положил руку на дисплей карты и вытащил её, как лист пленки. Он бросил его вперед в воздух, и тот повис в пространстве, видимый им обоим.

Петух, спец команды по проникновению, был на месте. Его иконка поползла по коридору. Малыш засунул палец в экран просмотра и сделал движение. Изображение закрутилось, как крошечный торнадо, цепляясь за его палец, когда он вытащил его. Он оттянул его на несколько сантиметров, а затем скрестил руки, создавая двухминутную петлю пустого коридора. Петух возглавил команду, незамеченную и незарегистрированную.

Луркер повернул ключ на четверть оборота влево и маглок на двери перед командой засиял зеленым.

«Стойте», Луркер послал по сети. На другой стороне двери камера показала охранника. Он быстро осмотрел комнату и вышел. «Идите» — сказал Луркер.

Сапог последнего бегущего исчез в комнате, и дверь закрылась с мягким щелчком, когда охранник обогнул угол и вышел в холл. Малыш щелкнул пальцами по экрану просмотра, и тот вернулся к нормальной записи. Они смотрели, как охранник прогуливается мимо.

В течение нескольких минут они закольцовывали камеры, открывали двери и глушили автоматические сигналы тревоги, когда команда двигалась глубже в объект. В Матрице работали двое, и работа шла быстрее.

«Мы немного разогрелись», — сказал Луркер, показывая «Малышу» их показатель очков наблюдения, отображаемый на циферблате манометра.

«Я заторможу его», — сказал Малыш. Он на мгновение посмотрел на манометр, и циферблат двинулся назад, ослабляя жару.

«Хорошая работа», сказал эльф. Они смотрели, как команда приближается к паре тяжелых дверей. «Последняя.» — пробормотал он. Три метки одобрения, и дверной замок был его. Замок светил зеленым светом входа, и команда исчезла в серверной комнате. Оставалось дождаться, когда команда подключит тройник данных к соответствующему серверу.

Они вышли из подводной лодки и спрятались в ближайшем скоплении кораллов. Фигура в акваланге плыла в их направлении.

«Паук.» — прошептал Луркер, указывая на фигуру.

Фигура включила свет, и несколько морских чертей присоединились к нему, когда он осмотрел подводную лодку. Лучи света проходили в иллюминаторах и мимо кораллов, где неподвижно сидели хакеры. Через несколько мгновений луч света вспышкой отключился, и паук-охранник уплыл в темноту. Морские черти дрейфовали бесцельно.

Луркер выдохнул. Он окинул взглядом пространство и заметил изменение. На морском дне появилась большая трещина. Из неё вышло огромное облако пузырей, и он обнаружил, что начинается гипервентиляция. Он воспользовался этим, чтобы успокоить дыхание. *Соберись*!

Из трещины появились измятые мачты, а затем разрушенный корпус огромного военного корабля восемнадцатого века. Разрушенный корабль был неспособен существовать с такими повреждениями, но всё же он поднимался.

«Есть архив. Вот где мы найдем наши данные,» — сказал Малыш. Вместе они поплыли к затонувшему кораблю.

Тонкие валы зернистого света пробивались сквозь отверстия в конструкции, обеспечивая весьма скверную освещённость, но, когда они нашли цель, она была отлично видна как если бы её освещал прожектор. Деревянный сундук, окованный блестящим металлом, стоял у основания короткой лестницы во чреве сосуда. Луркер вытащил из-за пояса набор отмычек и начал работать над замком.

Тут материализовался агент Бердвотчер. «Охрана знает о вашем присутствии».

«Фраг», ответил Луркер. Крышка сундука распахнулась, открыв толстую бумажную папку, перехваченную массивным замком. Приглушенный грохот заставил их обернуться, чтобы увидеть как существо с головой и передними ногами льва и с телом большой рыбы отлетает от отдачи мушкетона размером почти с саму тварь. Бола из якоря и цепи пролетела мимо головы Луркера и тот нырнул в укрытие.

«Взломай этот файл!» — приказал Луркер агенту Бердвотчеру. Рука Луркера махнула рукой вниз к морскому льву. Два пушечных ядра полетели из ниоткуда в существо; один попал в цель, мгновенно разбивая хвост, но не нанеся серьёзного ущерба.

«Взять его, Спайк!» — крикнул Малыш, и по мановению руки материализовалась собака. Бигль с необычно большими зубами, напрыгнул на морского льва и вырвал из него большой кусок.

Существо снова выстрелило, едва не попав в Луркера. С ворчанием эльф подпрыгнул и взмахнул коротким мечом, сияющим синим двоичным кодом. Луркер приземлился, а меч вонзился в спину морского льва. Тот взорвался в потоках данных, которые быстро растворились в окружающей воде.

Мягкое щупальце захлестнуло шею агента Бердвотчера. Луркер выругался и закрыл агента. Обычно его не обнаруживали, и он не привык отбивать контрмеры вторжения; ему не нужно было защищать свою деку на двух фронтах. Бердвотчер исчез в небытии, Луркер обнаружил и удалил метки атаки.

Малыш крутанул рукой к приближающемуся существу, темно-зеленому гуманоиду с черными глазами и щупальцами вместо носа и рта. Невидимая сила резонанса изогнула существо, выжав как губку, и его крепкое тело обвисло.

Луркер прыгнул к замку на архиве, но щупальце обернулось вокруг его ноги, отволакивая назад. Осмотр выявил на его костюме две метки. «Черт!» Он выругался, а затем стёр их.

Малыш сложил руки вместе и Спайк начал рыть землю под ногами Малыша. Синие нити собрались в шарик, становясь всё толще. Малыш швырнул мяч в щупальце, он пролетел и быстро отскочил, подняв песок и обломки с морского дна и сформировав облако шума вокруг существа, полностью закрыв его. Из носа Малыша капала кровь.

Другой морской лев упал между ними, прицелившись в Луркера из мушкетона. С приглушенным звуком цепь болы врезалась в его ноги и обернулась вокруг них. Паника сковала спазмом горло Луркера, когда якоря приковали его к морскому дну. *Это не реально, блять!* Удержи себя в руках, кричала более рациональная часть его мозга. Но когда дело касается инстинктов, сознание бессильно.

Широко раскрыв глаза, он бросил короткий меч в морского льва, но тот легко уклонился.

Спайк резко бросился на морского льва; каждый «гавк» превращался в небольшой импульс электричества. Импульсов стало так много, что они скрыли морского льва из вида. Вдруг из ниоткуда вылетела двухметровая акула и ударила Спайка головой в бок. Собака взорвалась вспышкой данных и пикселей. Импульсы, окружающие морского льва, исчезли и он нацелил мушкетон на Малыша.

Тонкое существо и облако, окружающие его, исчезли, и странный жужжащий звук предшествовал появлению на месте щупальца тонкого бледно-зеленого гуманоида. У него были длинные, черные, растрёпанные волосы, перепончатые, костистые пальцы и он смотрел на хакеров желтыми светящимися глазами. Он указал на Луркера, и тонкая струйка розового цвета вырвалась из его персоны в полумрак.

«Фраг! Меня отслеживают,» — сказал эльф. Он старался, чтобы голос звучал естественно, так как давление воды неуклонно возрастало. Якорь не тянул его дальше под воду, но это чувствовалось так. «Убирайся отсюда и предупреди остальных!» Он обнаружил и стёр следящие метки.

«Я не могу оставить тебя здесь», — отмахнулся Малыш, уклоняясь от болы из мушкетона. Он прижал кулак к замку, и тот разбился.

«Сделай это! Возьми файл и убирайся отсюда. Я буду прямо за тобой!»

«Дерьмо» сказал Малыш, и его персона исчезла с файлом. Шестижаберник пролетел через пространство, которое Малыш занял всего лишь мгновение назад. Тварь остановилась, а затем развернулась к Луркеру. Эльф упал на корточки, и акула полетела над головой. Луркер воспользовался возможностью, чтобы бежать. Якорь, прикрепленный к его ногам, не ограничивал его движение на хосте, но, не разорвав цепь, он никогда не сможет выйти наружу. Он нырнул в заросли водорослей, чтобы спрятаться.

Хакер проверил команду. Через сеть он подключился к камерам и увидел, что команда уже покидала объект. Через очки Малыша он увидел искажённое ужасом лицо риггера, услышавшего, что произошло. Камера резко развернулась вправо, к двери фургона, за которой стояли люди в полной броне и тыкали в камеру автоматами. Фонари и прожектор с ближайшего бронированного автомобиля почти полностью ослепляли.

✖

Его указатель манометра указывал на красный. И что теперь делать? *Как ты вообще так долго прожил, трус?* Его рот скривился от отвращения и внезапной ярости.

ЛЁД исчез, без сомнения, обыскав близлежащую область. Постоянное мягкое колебание ламинарии замерло. Сердце Луркера как будто тоже остановилось. Единственным движением был поток мелких частиц пыли, дрейфующих по воде, мерцающих в солнечном свете, который сиял в пятнистых линиях на дне океана. Большая часть пыли, опускающаяся на дно, казалось, заполнила невидимую форму. Она была человеческого размера и медленно сливалось в различимую форму. Там стоял мужчина. На нём была бледная федора, черный галстук из тонкой блестящей ткани и накрахмаленный двубортный костюм. Из нагрудного кармана виднелся краешек платка-паше. Его взгляд упал безошибочно на Луркера среди ламинарии, и рот расплылся в улыбке.

Мужчина нагнулся, чтобы взглянуть Луркеру в глаза.

«Ты пойдешь с нами. Не беспокойся о своём мясе. Оно в безопасности.» Человек разорвал цепь на две части, как будто она была не прочнее бумаги.

Луркер выпрыгнул из Матрицы и вернулся в свое тело. Мощный удар по голове и всё погрузилось во тьму.

✖

Декер с трудом отличал виртуальность от мяса. Может быть, швы его сна были слишком поспешно сшиты в данные, поступающие в его мозг? Но когда свет попал ему в глаза, боль, которая расцвела в его голове, дала ему ответ. Его руки были привязаны к бокам какой-то кровати. Человек, стоявший на расстоянии нескольких ярдов, выглядел столь же хрустящим и аккуратным, как его персона в ВР.

«Ты проснулся», сказал он: «Хорошо. Давайте продолжим.» Он поправил галстук. «Надеюсь, ты знаешь, кто мы такие?» Он на мгновение подождал. Когда Луркер ничего не сказал, он продолжил. «Это безопасная комната, находящаяся под юрисдикцией Корпоративного Суда. Я работаю в Бюро Охраны Грида».

Живот Луркера скрутило. Вся вселенная вращалась вокруг него.

«Позволь мне быть откровенным. Ты хорош в том, что делаешь. Мы очень хороши в том, что делаем, поэтому ты здесь, а не мусорке.» Короткая улыбка промелькнула на его лице. Он опустился на корточки и провел рукой по волосам эльфа. «Наши условия чрезвычайно просты: работай за нас, — голос его был почти шепотом, — и мы не сожжём твой мозг.»

МИР В КАРМАНЕ

В персоне папиного Сенсея, одетого в кимоно самурая, Энди Мурано застыл от страха перед расстилающимся впереди виртуальным миром.

Обычно он ограничивался доступом к публичному гриду со своего Металинка, но папа купил новый Сенсей и получил пробный месячный пропуск. Он вышел из первого сеанса бредя корпоративным гридом, и начал выяснять, как можно скорректировать бюджет, чтобы получить постоянный доступ.

В свои двенадцать лет Энди был только в двух гридах. У него всегда был публичный грид и он посетил сиэтлский Изумрудный Город в прошлогодней школьной поездке.. Он пришел домой так же, как и его отец, с желанием получить доступ к лучшей сетке, но его отец подавил эту идею железным кулаком. «С деньгами туго, а в виртуале ты просто тратишь время попусту. Общественного грида тебе хватит.», — сказал он. Энди сделал короткую паузу, прежде чем отцовская кибер-рука хлопнула его по плечу, знаменуя окончание разговора.

Но теперь настала его возможность увидеть что-то большее. Папа вырубился после восемнадцатичасового пребывания в виртуале. Энди потратил час, пытаясь заставить свои дерьмовые троды соединиться с новейшим Сенсеем и в конечном итоге рискнул снять троды с отца. Он даже не шелохнулся, а Энди вытащил кабель из матового гнезда среди грязных волос.

Его тело находилось в его шкафу, а любимая кепка с логотипом Сиэттлских Крикунов удерживала неподходящие троды на голове. Зато его разум был в раю.

Растянутый во всех направлениях коллаж странных достопримечательностей, в котором виртуальная голова Энди металась взад-вперед, пытаясь увидеть всё сразу. Он задержал своё виртуальное дыхание, которое могло продолжаться вечно, но тут Энди ощутил еще один прилив возбуждения, когда почувствовал экзотические запахи виртуального царства Ренраку. Он не мог даже идентифицировать большую часть того, что видел, но все это было замечательно. Ветер слегка охладил его виртуальную кожу. Прогулка по улицам Чистоты заставила бы его натянуть пальто, но здесь было очень приятно, как будто прикосновение тёплого воздушного потока мгновением раньше было именно тем, что ему нужно. Когда ветер остановился, он почувствовал, что температура была идеальной.

Энди стоял и ощущал то, что казалось вечным, прежде чем он понял, что зря тратит время, хотя время, проведенное здесь, не казалось для него пустой тратой. Он так многого видел. Весь мир простирался вокруг него, одно удивительное зрелище за другим.

Он заметил красивую маленькую деревушку с маленькими кирпичными зданиями и подумал в этом направлении. Движение было потрясающим, одним прыжком по всем промежуточным местам. Он заметил других персон по всему виртуальному ландшафту и удивился разнообразию.

В мгновение до того, как его ноги коснулись земли, виртуальный мир внезапно пропал и сменился острой болью, как будто в его череп вонзили нож, а в груди поселилась тупая болезненная пустота. Он почувствовал, что его физическое «я» растянулось, стало невесомым, а затем отскочило от чего-то мягкого, попало во что-то тяжелое и, к счастью, успокоилось. Он слышал звуки, которые могли бы быть словами, но в его голове они были нарезаны лентами. Энди почувствовал еще одну вспышку боли, которая исходила от его головы, что помогло ему понять, что он вернулся в реальный мир и получил удар металлической рукой по голове.

Удар прояснил слух достаточно, чтобы разобрать обрывки фраз, «когда-либо прикоснёшься к ней снова» и «есть пасту вечно», добавив больше подсказок к ситуации. Казалось, прошла вечность, прежде чем Энди осознал, что вернулся в собственную комнату, что отец проснулся и нашёл его в шкафу, и что слава Ококу — пустота в его жизни заполнилась.

Сквозь слезы Энди посмотрел на туманный свет, льющийся из другой комнаты. Папа, вероятно, вернулся в Ококу, живя жизнью, которую, на взгляд Энди, не заслуживал.

Мысли и планы, которые Энди никогда не рассматривал, начали расти в глубине души. Сегодня, завтра, через неделю, он вернется в Ококу. Возможно, ему придётся обменять жизнь своего отца на ключи от королевства. Оно того стоило.

НАША НОВАЯ (ВИРТУАЛЬНАЯ) РЕАЛЬНОСТЬ

- У нас было немного времени, чтобы привыкнуть к этой новой конструкции Матрицы, поэтому я думаю, что настало время понять тех, кто борется с новым кодом и тех, кто живет в реальном мире.

  Мы начнем с небольшой подборки разных суждений, после чего последуют мнения уважаемых металюдей, затем кусок корпоративной пропаганды, который я нашёл, плюс рекламные ролики по методам, которые мы используем для доступа к Матрице, и закончим небольшим руководством по гридам для тех, у кого нет средств, чтобы побывать там ранее.

  Комментарии открыты, но имейте в виду, что это настоящие люди с настоящими мыслями, а не бегущие, ушибленные истиной. Эти люди живут в мире и используют Матрицу для «нормальных» вещей. Не хочу показаться лицемером (хотя бываю им довольно часто — такова цена воспитания ребёнка), но дело не столько в хакерстве. Я чувствую необходимость удостовериться, что даже те, кто только-только заджекился, понимают виртуальный мир вокруг них.

- Bull

НОВЫЙ БЕЗОПАСНЫЙ МИР

Топикстартер: Danielle de la Mar

Начиная с самых ранних тестов в Боготе и на платформе Цюрих-Орбитал, новые протоколы Матрицы снова и снова доказывали свою способность создать более безопасную, более защищённую, более доступную, более надёжную, лучше связанную и наиболее простую в использовании Матрицу. Сотрудничество и совместные усилия членов Корпоративного Суда, глав мировых государств и множества иных лиц открыли новую эру безопасной Матрицы, невиданную со времён изобретения технологии ASIST[1]. Новые архитекторы взяли лучшие аспекты технологии Матрицы каждого предыдущего поколения, интегрировали их с помощью обширных тестов, проверки целостности систем наилучшими экспертами и создали «Орихалковый век» Матрицы.

После долгих лет буйства хакеров и гротескных манипуляций техномантов, зародившихся видов и ИИ, наша Матрица была разрушена до основания. Эта искажённая среда была игровой площадкой для социальных мятежников, почти не учитывающей безопасность миллиардов законных пользователей по всему миру. Хакеры не только агрессивно использовали, но и свободно распространяли свои программы, позволяя любому желающему повредить исходный код Матрицы свободно управлять виртуальной средой, причём часто невольно. Теперь, благодаря комбинации неповреждаемого протокольного ПО, защищенного в дата-хранилищах Ц-О, постоянному мониторингу Бюро Охраны Грида (БОГ) и улучшенному отслеживанию доступа, новая Матрица защищает авторизованных пользователей от злоупотреблений виртуальных террористов. Наша новая Матрица предоставляет пользователям самое безопасное место для ведения бизнеса, отдыха, общения с друзьями и игры в Miracle Shooter™.

Когда мы спрашиваем обычного гражданина о Матрице и видим в его глазах страх, мы понимаем, что в девяти случаях из десяти их главной заботой является безопасность. Старая система оставила всех уязвимыми для хакеров на каждом шагу. Внезапный переход к беспроводному миру был экономическим благом, но краткосрочная прибыль побуждала мегакорпорации сосредоточиться на краткосрочной выгоде, пренебрегая адекватной безопасностью. Появление комлинков, незаметной, но мощной

[1] Artificial Sensory Induction Systems Technology – технология искусственной сенсорной индукции, т.е. возбуждения нервов посредством искусственного воздействия.

системы обработки данных, позволило хакерам злоупотреблять устройством и использовать его в своих гнусных целях. Эти времена прошли. Новая структура ограничивает принятие команд от комлинков, в результате чего все защищены от злоупотреблений со стороны хакеров. Это ограничение является наименьшим из функций безопасности, предлагаемых новой Матрицей. С другой стороны, и это поистине одна из величайших особенностей нашей новой Матрицы, каждый грид постоянно и точечно контролируется БОГом и его должным образом уполномоченными представителями. Гриды — это великое спокойное море, где агенты БОГа контролируют каждую пульсацию, создаваемую несанкционированной деятельностью. Поэтическое выражение, но это лучший способ описать текущую среду, не вникая в несколько терабайт технических данных.

Вся безопасность и защищённость в мире ничего не значит, если система недоступна вам, когда это нужно. Благодаря совместным усилиям вовлечённых корпораций, новая Матрица является самой надежной всемирной сетью на сегодняшний день. Последнее поколение беспроводной Матрицы было построено на сочетании маленьких коробочек в руках каждого и больших ящиков, размещенных в офисах мировых корпораций и стран. Это был гениальный шаг, чтобы создать Матрицу, основанную не на одной или даже на тысячах машин, а на миллиардах. Наша Матрица совершает следующий шаг в эволюции и делает из homo neanderthalensis homo sapiens с Матрицей, которая просто существует. Если бы каждое устройство в Сиэтле внезапно прекратило функционировать, то городской грид, Изумрудный Город по-прежнему будет доступен для граждан всего мира. Просто посмотрите на Бостон. Несмотря на то, что город все еще находится под карантином из-за вспышки вирусного энцефалита и связь по-прежнему ограничена, БостонскийХаб все еще работает и доступен для занятия бизнесом и общения.

Помните дни междугородних звонков? Как и 88% других пользователей Матрицы. Эта религия проводной эры уже давно ушла, но на протяжении десятилетий мы подключались к LTG и RTG, чтобы добраться туда, куда нам нужно. Новой Матрице всё равно, находитесь ли вы в Каире, Канзасе или Кандагаре — общественные гриды повсюду. Оставаться на связи легче, чем когда-либо прежде, благодаря этому свободному в использовании, глобальному чуду изобретательности и проницательного программирования. Если базовый общественный грид слишком прост, или ваша работа требует немного больше стиля и щегольства, все основные города и большинство стран создали региональные гриды, доступные из их физического пространства, а каждая мегакорпорация Большой Десятки имеет свой собственный планетарный грид, лежащий над общественными. Если вы трудитесь на краю «Аврора Уорренс», исследуете самые глубокие джунгли Амазонии или работаете в шикарном угловом офисе пирамиды Ацтехнолоджи, вам доступен грид, и, скорее всего, не один.

Ещё лучше то, что гриды не просто доступны, к ним легко подключиться и использовать. За последнее десятилетие виртуальный мир стал такой же частью физического мира как земля, на которой мы стоим. Реклама, уличные знаки, виртуальные путешествия, виртуальные офисы и вирту-Арт делают наш мир куда лучше, чем способна физическая реальность. Благодаря публичным оверлеям и универсальному доступу мы можем пересоздать мир без граффити анархической молодежи; мы можем закрыть шрамы, созданные преступными бегущими в тени и их беспричинным насилием; и мы можем поддерживать связи с ДокФургоном и местными правоохранительными органами независимо от того, где мы находимся.

Наше место в истории Матрицы, безусловно, будет рассматриваться как ренессанс здравого смысла и взвешенного сознательного принятия решений. Благодаря усилиям КС, и всех его членов, в новой Матрице граждане мира останутся в безопасности и комфорте.

БЕЗОПАСНЫЙ ДЛЯ КОГО?

Топикстартер: Miles Court

Я не хакер; давайте просто усвоим это с самого начала. Обойдёмся без булдрека типа: «Горе мне! Я не должен был сжечь собственные нейроны, потому что я никому не причиняю вреда своим преступлением». Нарушил закон — получи последствия. Всему есть цена, омаэ, и если вы ломаете Матрицу, то не можете спрятаться за виртуальной клавой и кричать «фол».

Теперь, когда у меня есть всеобщее внимание, я хотел бы перейти к сути. Наша новая Матрица, зарекомендовавшая себя как самый безопасный проект с момента появления ASIST, в прошлом году убила больше людей чем Теночтитлан. Я читал отчеты, которые скрывают это, используют графики и круговые диаграммы, утаивают смертельные случаи классификацией погибших, но прямые цифры не лгут. Текущее количество жертв убийств в Теночтитлане, по состоянию на 04/31/2076: 221.

Годовое количество смертей от биоотдачи, с использованием технологии ASIST, по состоянию на 04/31/2076: 372. Как это можно назвать безопасным?

Этого не должно быть. Но именно так действуют массовые убийцы, контролируемые мегакорпорациями, иронически называемые БОГом. Этот новый дизайн является убийцей, и он разработан таким образом только по одной причине: потому что власти, не могут позволить чему-либо выйти из-под контроля. Чему-угодно! Следуйте правилам, не взламывайте систему и всё будет в порядке. Выйдите из тесного строя добросовестных пользователей и они расплавят ваш мозг и оставят вас пускающим слюни.

Почему они давят хакеров или любую другую аномалию, словно кувалда фисташку? Потому что они должны контролировать своё порождение. Весь этот доступ, вся эта глобальная связь, не была частью их плана. Да, они хотели, чтобы Матрицу можно было контролировать и они это делают, но они не хотели, чтобы Матрица была везде. Как вы удержите рабочих в Африке необразованными и заставите их выкапывать алмазы за гроши, когда дешёвый комлинк может породить восстание, которого мы не видели со времени Пробуждения? У них есть творение, которое они не знают, как контролировать. Подумайте о непостижимых ужасах, которые скрываются в Бостонском карантине, — насколько хорошо им удаётся блокировать его от остальной части Матрицы?

Проснитесь, люди! Посмотрите сквозь блестяшки нового грида и «безопасность», предоставляемую БОГом. Эта Матрица является первым шагом назад к полному социальному контролю со стороны мегакорп. Они выдали этот инструмент нам и продали всем его удивительные функции, но как только они получат нас всех, вы начнёте замечать изменения. Больше ограничений, меньше доступа, «вредных» данных, отредактированные или уничтоженные в процессе отправки, и искусственные барьеры, созданные вокруг «опасных» мест, будут только началом, прежде чем меги вернут контроль над всей информацией, текущей по всему миру.

- Отдельно от этого оригинального поста, этот же сердитый джентльмен опубликовал интересную подборку данных. У него была целая серия наездов, но я дал их вам в урезанном виде — пусть его единственный пост опишет его взгляды. Обратите внимание на таблицу — десять лет в левой колонке, два года в правой.
- Bull

СВЯЗАННЫЕ С ASIST СМЕРТИ

Сообщивший	(2064-2073)	(2074-2075)
Федеральные правительства	1,216	2,395
Арес (включая Странствующего Рыцаря)	978	1,894
Одинокая Звезда	1,182	1,696
НеоНЭТ	941	1,376
АА-мегакорпы	561	998
ДокФургон	750	997
КрашКарт	436	672
Мицушима	521	504
Сейдер-Крупп	422	384
Сиавасэ	361	308
Эво	298	306
Ренраку	214	234
Усин	168	203
Ацтехнолоджи	152	190
Хоризон	154	142
Всего:	**8,354**	**12,299**

- Я задумался над тем, кого я должен спросить и откуда должен извлекать данные, чтобы дать вам хорошую выжимку фактов, и обратить ваш взгляд на достаточно "сильные" (и хорошо поддерживаемые) мнения. Многие люди упоминали о сходстве со старой, проводной системой. Я видел жалобы бывших скрипт-пацанов, которые не могут с помощью своих программ взламывать и загаживать спамом все форумы мира. У меня было твердое чувство, что овцы вполне рады узнать, что БОГ заботится о них. Я слышал, как новое поколение хакеров и кодеров говорит о том, насколько их Матрица превосходит старую. Это фраза «их Матрица», действительно разозлила меня. Моя точка зрения заключается в том, что одна точка зрения не способна охватить всю Матрицу. Чтобы избежать старпёрской чепухи от хакерской части JackPoint, я собрал своих любимых философов Матрицы с нескольких сайтов и помахал кредстиком перед ними, чтобы они поделились своими взглядами на новую Матрицу.

  Вот платные публикации и мнения нескольких людей. Я постарался их убедить, что плачу за правду, а не за то, что они думали, что я хотел услышать. Некоторые из них мотивированы желанием получить статус публикации на JP, но их авторы лучше прочих понимают, что для этого мой афедрон целовать не нужно. В JackPoint я хочу видеть акул, а не гуппи. Я собрал небольшую подборку из четырех основных категорий матричных ворчунов; Олдфаги, Поколение Wi-Fi, Эндемики и овцы.
- Bull

ОЛДФАГИ

У меня примерно то же мнение об этой «новой» Матрице, что и у тебя, Bull. Есть причина, по которой они отказались от «устаревшего» провода, когда испортили её в первый раз. Теперь они возвращают «кибердеку» и считают, что сделали шаг в правильном направлении. Если бы мне удалось вытащить старый CTY-300 из шкафа, защелкнуть штекер на проводе и получить нормальный способ доступа, я был бы счастлив. Да, беспроводные сети не полны детей, криперов и озадаченных агентов, как в былые дни, но это не делает новое воплощение лучше. Раздражает чуть меньше.

Они заслужили некоторое доверие за то, что вернули гриды назад в реальность, или как минимум в рабочее состояние. Им удалось привнести небольшой порядок в хаос. Все танцуют. Проблема в том, что любой, где угодно, может нажать кнопку и перейти в виртуальную сферу из любой физической точки. Отсутствие связи между реальностью и виртуальностью на практике означает, что виртуальные террористы могут делать свою работу дальше. Подождите, пока следующая волна злоумышленников Матрицы не выйдет из ничейной земли ГКА, выгребной ямы пустошей или толп металюдей, проживающих в аркологиях. Всё что им нужно для аферы — чуть лучшее техобслуживание и быть на волне. Начнёте мутить воду и они решат пригнуться и свалить. Но даже если они крепко влипли, им просто нужны мясные помогайлы, чтобы переместить тела, до прибытия команды БОГа.

Новое чувство ложной безопасности, это тактика выжидания, работающая пока водород не рванёт.

Сердитый старик завёлся. И не смей это редактировать.

Когда я вижу эту новую Матрицу в деле, меня пробивает на ностальгию. Разделение по гридам — это возврат к более ранним временам, но любой, у которого есть хоть унция свободного духа, может видеть в этом шаг назад. Может быть, это хорошо. Возможно, открытие шлюзов Матрицы первым беспроводным поколением было ошибкой, но это была ошибка мегакорпораций, которые имели достаточный контроль над своими гражданами, которые работали пока мир приближался к краху. Фронтир всё ещё сходит с ума, но мегам было всё равно, пока под ударом не оказались их интересы. Именно такое мышление является их единственной слабостью, которую мы можем использовать, чтобы победить их. Высокомерие заставило их поверить, что они контролируют ситуацию и могут позволить Матрице освободиться из проводной клетки.

Следующее десятилетие заставило их признать ошибку и теперь они отступают. Я просто надеюсь, что все осознают, что это, наверное, только первый шаг. Матрица слишком долго росла свободной, и теперь мегакорпы собираются обрезать её до красивого контролируемого газона. Гриды и новые дизайны хостов — это только начало. Я старая собака, и мне уже слишком поздно начинать учить новые трюки, поэтому охоту на нового зверя я оставлю молодым щенкам.

Просто помните, эта история не нова: всегда будет контроль с иллюзией свободы.

ПОКОЛЕНИЕ WI-FI

Давайте, я представлюсь первым. Мой «nom de la rue» Tsk. Произноси его как хочешь, пока не встретишь меня и не узнаешь. Я дитя беспроводной Матрицы, и этим я не только хочу сказать, что вырос и провел свои подростковые годы, изучая эту восхитительно свободную систему, но и открыть «секрет» — я техномант. Ууу, страшно, беги-беги; игнорируйте его слова, он пытается обмануть тебя; остерегайтесь его кода, это повредит тебе; бла-бла-бла. Я понял старую систему, и, к большому огорчению многих, понимаю и новую. На самом деле, я мог бы рассказать о ней куда больше, но буду придерживаться текущей темы и оставлю другие на потом.

Начну с того, что мы, должно быть, что-то делаем правильно. У нас была всемирная сеть ссылок, создающая нашу Матрицу. Мы были связаны. Мы были свободны. А теперь ... ну, теперь мы все разобщены. Не только разделены, но и каталогизированы. В то время как последняя Матрица создавалась нашей коллективной вычислительной мощью, ссылки, термины, устройства, некси, RFID метки и всё остальное, новая этим не является. Она просто есть. Уничтожь всю электронику в радиусе пятидесяти километров и угадай, что произойдёт с триксом «де ла Мар»? Ничего. Она работает и все ваши данные не повреждены. Всё всегда бэкапится. Конечно, есть еще мертвые точки — беспроводные сигналы не отправляются, если их никто не отправляет и ничего не работает, если вы не в сети, но избыточность не имеет себе равных. Или, в зависимости от обстоятельств, великолепно параллелится.

Вернемся к делу. Что всё это значит для нас? То, что эта Матрица является новым фронтиром. Новым местом для открытий. Новым способом столкнуться с опасностями, которых мы не ожидаем. Да, в этой новой Матрице, БОГ наблюдает за всеми нами, но почему? Я признаю, что хакеры в какой-то мере нарушают норму жизни, но они являются незначительной частью населения мира. Они не делают так много, как выходит

по словам корпораций. Что касается техносов, они являются ничтожной долей хакеров, и, честно говоря, БОГ не обращает на нас особого внимания. Несмотря на все страхи и ужасы, которые раздувает пресса, я сделал много матричного моджо, не чистив следа, и БОГ не потрудился пнуть меня, или даже указать на нехватку матричного такта.

ИИ — это совсем другая история. Они, похоже, удостаиваются особого внимания БОГа. Возможно, это из-за всего этого страха КФР и некоторых слухов о том, что это на самом деле, но большинство ИИ, которых я знаю, проводят много времени в бегах. Сваливают ли они от БОГа, полуБОГа или просто корпоративной команды захвата, они — враг общественного грида номер один!

Опять сошёл с темы, но эта полезная информация, надеюсь, поможет поменять мнение о том, кто тут плохие парни. Новая Матрица сделана для тех, кто вырос в предыдущей, хотя и несколько отличается, в зависимости от того, для чего вы её использовали. Обычные пользователи находят новую Матрицу похожей на старую, во всяком случае пока у них есть приличный грид. Они соединяются немного по-другому и теперь имеют доступ к гриду, который они используют регулярно, но с точки зрения пользователя они выглядят одинаково. Так что иногда старые термины применяются к новой структуре, но что вы ещё можете ожидать? Нода десятилетиями была нодой и теперь нам нужно разделить этот термин и даже не использовать оригинал. Иногда происходит путаница, но большинство людей знают, о чем вы говорите, из контекста. Иной категорией обычных пользователей являются те, кто не может позволить себе доступ к локальному, национальному или корпоративному гриду и должен довольствоваться общественным. Они получают доступ к Матрице из того, что в основном выглядит как подвал, и каждая другая сетка висит над ними. Это служит недвусмысленным напоминанием об их месте в социальной иерархии новой Матрицы. С другой стороны, если у вас есть подписка от мегакорпы, вы смотрите свысока на всех остальных, включая другие меги, именно потому, что таковы меги — каждая думает, что она лучшая, и заботится о том, чтобы её граждане считали также.

Большим изменением для выросших на беспроводной Матрице, является изменение в кодировании. Мое поколение было поколением скрипт-пацанов. Если вы способны написать код или использовать какой-либо предварительно написанный код, вы (или программа-агент) могли функционировать как хакер. Не великий хакер, но достаточно хороший, чтобы попасть в неприятности или выбраться из них. Критично важными были не талант или подготовка, а обладание готовым к запуску софтом.

Те дни ушли, и они могут исчезнуть навсегда. После 75-ого код Матрицы переменный, или иными словами культивированный. Я техномант, поэтому я не знаю точно, что это значит или как это работает, но основная идея заключается в том, что код всегда меняется при реакции на другой код. Это похоже на последнее, что вы хотите от кода, но новая Матрица работает и оставила скрипт-пацанов в прошлом.

Эта концепция, несомненно, разозлила скрипт-пацанов, но зато сделала Матрицу местом для профессионалов. Архитектура не сильно отличается, но потребность в деке и серьезных навыках кодирования на лету изменили игру. Затем появляется БОГ и начал внимательно смотреть через плечо. Я знаю, что мне, благодаря техномантии, не о чем беспокоиться, но понимаю, как это работает. По крайней мере, я знаю, что чем более незаконные действия совершает хакер и чем чаще нарушает базовые законы Матрицы, тем больше сбоев он создаёт. Мелочи сами по себе не имеют значения, но они продолжают накапливаться. Если они достигнут порога нарушения, установленного БОГом, ну, значит, игра окончена. И БОГ, главным образом через Большую 10, которые управляют шоу с орбиты, отлично справился с тем, чтобы новые кибердеки были редкими и находились в правильных руках. Тот факт, что они, как правило, жрут аппаратное обеспечение вместе с вет-вэром, усугубляет дефицит.

Чёрт, я легко отвлекаюсь. Хорошо, нынешняя Матрица лучше подходит для тех, кто в ней вырос. Я считаю её более безопасной, но это безопасность Степфордских Жён, попахивающая ужасом. Они разобрали систему, сохранили социальное расслоение и убедились, что у каждого есть доступ. Для тех из нас, кто уже привык к этому, наша Матрица всегда была беспроводной, общемировой и бесплатной. Вот наиболее важные мелкие изменения: роль гридов, ноды стали хостами и устройствами, ну и сам масштаб этих изменений. Они говорят, что в Матрице, в отличии от реального мира нет расстояний, действительно, это так, но с другой, нашей, точки зрения — расстояния колоссальны

ЭНДЕМИКИ

Эй, Bull, я надеюсь, ты сможешь использовать это. Я, возможно, немного поработал здесь и там, но я попытался просто позволить мыслям течь. Надеюсь, что ваш круг получит то, что им нужно. Спасибо за ньюйены, я буду использовать их с умом.

Эта Матрица мягкая, обширная, легкая, жуткая, замкнутая, быстрая, гладкая и еще два миллиона слов, которые мне нужно будет использовать с помощью гризугла. Я не могу читать код, и я не могу писать программы, и я определенно не техномант. Все, что я из себя представляю, — умный парень с чуть большими деньгами, чем другие, и большим желанием исследовать странный новый мир, не имея возможности пойти намного дальше, чем мое заднее крыльцо или попасть в тёмную сторону города, не беспокоясь о том, что любой бандит вышибет мне мозги или сделает своей сукой. Было бы лучше действительно прыгнуть в самолет и отправиться в Африку, но мне по нраву быстро скипнуть скуку, по пути заскочить в пустоту и посетить новых людей и места.

Чувак, я люблю пустоту. Бескрайнее небытие публичного грида в жопах мира. Езда на пустых волнах эфира. Это отличное место, где можно просто посидеть и подумать, пообщаться с друзьям, потусить в чатах или просто уйти от спама и шума локальных гридов. Никто не проплачивает рекламу в середине фермерской глубинки.

Назад в Африку. Настолько живая, такая разная. В Азии я люблю Нео-Токио. И ГОНКОНГ!!! Никогда не был в реальной жизни, и я не могу ничего, кроме как болтать и осматривать достопримечательности, но одного наличия столь большого и детализированного глобуса — мечта ребёнка. Когда мне нужно исследовать документ, я не направляюсь в библиотеку, я направляюсь к источнику. Нужно знать, что представляет собой последний политический переворот в ГКА? Я не смотрю, я изучаю. Я беру и иду в их область общественного грида, но в основном я ищу таких, как я. Другие, которые проводят время, зависая в общественном гриде, симулируя, как это называют некоторые. Но на самом деле просто ищут место, чтобы уйти, шанс сделать перерыв в глобальных открытиях. Мы чувствуем себя в безопасности за анонимностью наших аватаров и защищены, зная, что БОГ наблюдает за нами. Может быть, не специально за мной, но я знаю, что они там. Я их видел — черт, почти все, кого я знаю, видел их. Они не прячутся, и когда они обрушивают на ослушников золотой дождь виртуального возмездия они не держат это в секрете. Они громкие и хотят, чтобы все вокруг знали, когда они в деле. Я думаю, что это часть их плана. Будьте замечены, не стесняйтесь делать свою работу и делайте примеры из людей, которые попадают в перекрестия ваших прицелов.

БОГ наблюдает за мной даже в пустошах. Они могут все застрять на ПГ, но истории, местных жителей, опыт, который я могу получить от виртуальной точки зрения, отличный, и хорошо знать, что есть глаза, наблюдающие за сценой. Банды сражаются там, где все, что вы видите — это пронырливые аватары со случайно выскакивающей дек-жокеевской «крутой комлинк» и худшее, что мне грозит, это небольшая головная боль, если дек-жокей перестарается с кодом. Может быть, мне потребуется купить новый комлинк, но я сохраню свой вэт-вэр неповреждённым. А с другой стороны, мне очень нравится видеть, как падают тренчи и рявкают томмиганы, а бандитствующие дек-жокеи разлетаются на куски. Это немного садистко? Возможно, но это держит мои виртуальные улицы в безопасности и применяет классическую истинную дарвиновскую философию: выживают не сильнейшие, а более приспособленные.

Мы — поколение, созданное для адаптации. За свою жизнь я побывал в трёх вариантах Матрицы. Да, в предкраховой Матрице я разве что смотрел эпизоды Snuggly Bears, но я был там. Я вырос с широким беспроводным миром, который стал более диким. Страх на каждом шагу, что мое время в Матрице быстрее истечёт, потому что какой-то ИИ/техно/е-призрак/хакер/отголосок Краха да и всё, что угодно спамило и жарило всё в поле зрения. Свобода велика, но это был хаос без правил. Я всегда поставлю более строгую де-ла-Мар Матрицу над анархией беспроводной «свободы».

ОВЦЫ

Немногие вещи больше умиротворяют меня, чем видеть полуБОГов в действии. Мне нравится видеть, как красные ниндзя врываются, набивают морду преступному хакеру (который прятался за мгновение до этого), а затем очищают сцену и уходят в закат. Не каждый может засвидетельствовать это, но я провожу свое виртуальное время в дружеских декорациях Ококу, гриде Ренраку, приглядывая за хостом ГридГайд. Постоянный поток девиантов, пытающихся проехать бесплатно, скрыть свои передвижения, по быстрому сбежать или просто застопорить полицию вместе со всем потоком транспорта, так что там часто можно увидеть полуБОГов Ренраку, выполняющих небольшую очистку. У нас много собственной безопасности, наш ЛЁД великолепен, но трек и дамп[2], знать, что эти преступники, скорее всего, будут прикрываться нашей собственностью и удар может прийтись по нашим гражданам это отстойно. Мы можем потерять добропорядочных граждан Ренраку, или, что еще хуже, они могут выздоравливать в течение нескольких месяцев и никогда не стать прежними. Лучше, чтобы руки БОГа прибыли и совершили грид-правосудие.

Говоря о гридах, это отличная идея. Всё в своем собственном пространстве, а не загромождают Матрицу всяким Анеки[3] знает чем. Я знаю, что когда я нахожусь в гриде Ренраку, я среди семьи. Я могу расслабиться и просто наслаждаться своим виртуальным развлечением и общением. Работает грид также как и остальные, но мы все можем признать, что наслаждаемся тем временем, которое можем потратить в качестве альтер-эго в Red Samurai Run, RenRak'n the Night и In My Sights. Я сыграл в Miracle Shooter, но кто хочет проводить время в других гридах, где вам приходится беспокоиться не только о ваших оппонентах, но и о любых других девиантах.

Особенно публичный грид! Национальные и городские гриды не так уж плохи, но у БОГа много места для работы в публичном гриде, и любой, абсолютно любой, может получить доступ. Преступники, хищники, хакеры, бегущие, граждане любой нации и Анеки знает, что может прятаться за самой банальной персоной. Я знаю, что большинство хакеров скрываются или легко различимы по супер-проработанным аватарам, но как насчет тех ленивых деток Ареса, которые слоняются по трущобам с деньгами папаш, но без малейшей дисциплины? Или, что сброд из НеоНЕТ с Transys-Avalon и полным отсутствием здравого смысла или порядочности? От всего этого места у меня мурашки по коже. По крайней мере, я могу посетить несколько наших японских кузенов и чувствовать себя в безопасности. Да, они не идеальны, но, по крайней мере, они понимают концепцию чести.

Хотя я должен упомянуть Хоризон. Мне нравится их грид, и у меня есть вторичная подписка на него. Отличные места для отдыха и относительно мирные, благодаря своей корпоративной философии. Приятно знать, что не все американские корпы просто взрывают своих соседей или грабят своих людей. Хотя генерал Сайто действительно навёл в СвоКал должный порядок и оставил при этом прекрасное наследие.

Грид Ацтехнолоджи имеет достоинства. Отличное место для отдыха, с большим количеством хостов, созданных как солнечные места отдыха с премиальным вирту-хулом (который, я думаю, может иметь немного ЛЖИ, но кто жалуется). Их выходные сенсорные каналы не имеют аналогов.

Поскольку в данный момент я высказываю собственное мнение относительно гридов, я мог бы также упомянуть Сейдер-Крупп. В гриде С-К всякий

[2]Track and Dump, т.е. выследить и принудительно выкинуть из Матрицы.
[3]Название корпорации создавшей особо агрессивный искусственный интеллект. Заговор, дракон, бегущий и горы трупов.

чувствует себя в безопасности, возможно, даже чересчур. Напоминает мне их национальное прошлое, когда наши страны были союзниками, если вы понимаете, о чём я. И, вроде бы, такие драконовские меры вполне ожидаемы, но как для меня — гайки слишком закручены. Я не могу предложить личного мнения о гриде Эво, так как я никогда там не был. «Странное» — это описание, которое я слышал. Люди говорят, что это очень неестественно; они использовали термин «альтернативно природный». Соответствует их репутации, но я ещё не был там и не буду судить, пока не побываю.

В целом, я думаю, что Даниэль де ла Мар атаковала в правильном направлении. Я бы никогда не захотел вернуться к проводной Матрице, но не желаю и беспроводного хаоса, над которым де ла Мар одержала безоговорочную победу. Мы живем в отличное время, чтобы испытать новую Матрицу и все чудеса, которые она делает для нас.

- И это всего лишь четыре взгляда. Далее — небольшой клип из учебного материала Ареса, который я поднял. Ничего особенного, просто ещё одна лепёшка общественного мнения.
- Bull

НОВАЯ КАРТА МАТРИЦЫ

Образовательное объяснение архитектуры Матрицы

Доброе утро, мальчики и девочки. Добро пожаловать в дискуссию «Введение в глобальную матричную архитектуру». Я понимаю, что вы многие годы постоянно взаимодействуете с Матрицей, и большинство из вас, вероятно, чувствуют, что вы понимаете это намного лучше, чем я, но это обсуждение призвано познакомить вас с более важными аспектами Матрицы, с внешней стороны глобального грида Арес. Пожалуйста, придержите любые вопросы, которые у вас могут возникнуть, их время придёт позже, когда я доберусь до темы, наилучшим образом их раскрывающей.

Начнем.

Глобальный грид Ареса не является Матрицей. На самом деле, несмотря на всю его необъятность, это лишь малая часть Матрицы. Это безопасное место, где вы, молодые граждане Ареса, можете безопасно работать, играть и учиться. Большинство из вас помнят хаос беспроводной Матрицы после Краха и опасности, которые возникли из этой обширной сети неконтролируемых вычислений. Появление электрокинетики, резкий рост численности искусственных интеллектов, а в последнее время и КФР, вызванные массовым кодовым повреждением, созданным ЭКС, ИИ и бездушными хакерами.

Из этого хаоса великая Даниэль де ла Мар, вместе с высшими техническими умами здесь, в Аресе, с помощью других корпораций-членов Корпоративного Суда, переделала беспроводную Матрицу. Вместе мы обуздали Инициативу Беспроводной Матрицы и начали создавать порядок в электронном водовороте.

Глобальный грид Арес является одним из одиннадцати авторизированных глобальных гридов. У каждой из десяти корпораций-членов Корпоративного суда, включая нас, есть собственный и один общественный, который управляется самим Корпоративным Судом. Эти одиннадцать гридов образуют землю и небо современной Матрицы.

Общественная сеть, или публичный грид, является фундаментом. Некоторые считают его универсальным коннектором для всего, но он не больше нашего грида. Он просто выложен на другой плоскости Матрицы, не разделяя его виртуальное пространство с другими. К публичному гриду разрешён бесплатный доступ любому пользователю с беспроводным устройством. Я вижу, был задан вопрос о различии между беспроводной Матрицей и этой, и я могу понять путаницу. Публичный грид почти столь же дикий и опасный, как и старая система ИБМ, но разница заключается в его отделении от остальных гридов и даже от собственных хостов, а также в присутствии и мониторинге Бюро Охраны Грида Корпоративного Суда, также называемого БОГом.

Глобальные гриды десяти членов Корпоративного Суда занимают небо Матрицы. Из каждой точки в любом глобальном гриде пользователь может видеть все другие гриды и запрашивать доступ. Из публичного грида, корпоративных гридов и так далее. Из корпоративных гридов публичный грид является основой горизонта, а все остальные корпоративные сети распределены равномерно над ним.

Локальные и национальные гриды доступны только в пределах их собственной виртуальной близости в Матрице. Хотя Матрица не привязана к определенному физическому местоположению, она отражает концепцию расстояния по отношению к устройствам в физическом мире. А затем определяет общее местоположение, локальный или национальный грид. Для межгридного

взаимодействия локальные и национальные гриды всегда находятся в крайнем левом углу и немного ниже корпоративных глобальных гридов, когда они доступны. Доступный выбор гридов варьируется, администрируется и модифицируется гридом хоста (того, к которому вы в данный момент обращаетесь), вашим комлинком (на основе настроек производителя) и любыми изменениями, которые вы делаете для своих собственных предпочтений в пределах ограничений производителя.

Здесь, в глобальном гриде Арес, за вами наблюдают и защищают полуБОГи Ареса. В каждом глобальном гриде есть свои полуБОГи, которые отвечают перед БОГом КС. На публичном гриде за вами присматривает только БОГ, хотя обширность публичного грида и бесхребетность многих её пользователей создаёт им массу работы. Их ответ на несанкционированные манипуляции с кодом является быстрым и неумолимым. Использование публичного грида теми, у кого есть доступ к глобальному гриду Арес, не рекомендуется, и, пока есть иные варианты, его следует избегать.

Локальные и национальные гриды являются приемлемыми альтернативами и где вы найдете множество хостов, уникальных для родных городов или стран. Во многих случаях Арес разрешает доступ к глобальным гридам наших коллег-корпораций, но предупреждает, что защита граждан Ареса гарантируется только в глобальном гриде Арес. Доступ к любому хосту глобального грида, отличного от глобального грида Арес аннулирует защиту вашего корпоративного гражданства и оставляет вас в пределах юрисдикции провайдера грида.

От любознательных и воодушевлённых умов молодежи Ареса ожидается изучение различных гридов. Но, мы также ожидаем, что те же самые умы будут помнить закон. Подобно тому, как мы уважаем законы, установленные нашими собственными руководителями, мы должны уважать законы, введённые в действие теми, кто обладает полномочиями над другими гридами и хостами Матрицы.

Как только вы выйдете в виртуальный мир, вы увидите, что там все так же, как здесь, в Детройте, за исключением доступных хостов. Хосты платят за то, чтобы быть доступными из всех гридов, хотя некоторые платят ещё больше, чтобы быть эксклюзивными и ограничивать доступ из определенных гридов, особенно PubGrid.

Благодарим вас за прослушивание и следите за тем, чтобы личные функции защиты и безопасности вашего комлинка были постоянно активны. Всё в Матрице работает со скоростью мысли, и это означает, что угроза может показаться мгновенно. Будьте бдительны и будьте готовы.

- Далее идёт быстрый обзор от прекрасной молодой женщины, которая предпочитает обучение исследованием. BMQ получила знатное количество жизненных уроков в ИБМ Матрице и успокоилась после перехода. Она тратит прорву времени на тайное слежение и сбор данных, поэтому ей захотелось сделать небольшую рецензию для JP. Ничего сверхъестественного, но иногда просто приятно знать компьютерного знатока, которая может объединить интересные предложения, а не связывать всё с их последним «новаторским» кодом.
- Bull

КАК МЫ ЕЁ ИСПОЛЬЗУЕМ

Топикстартер: BMQ

Существует множество способов доступа и использования Матрицы, некоторые из которых намного превосходят другие. Мнения различны, поэтому я прибегну к общему консенсусу и кратко опишу все без особого порядка, хотя и буду предлагать некоторые красочные комментарии. Десятью ньюйеновая карта Сойбакса ждет человека, который может идентифицировать моё местоположение. Пишите в личку BIBLIOMATRIXQUEEN.

ДОСТУП

Базовая Матрица использует стандартный и повсеместный комлинк. Независимо от того, добивает ли юзер свой Мета Линк или впечатляет руководителей последним кастомным Калибаном, для большей части планеты это основной способ подключения к Матрице. Ваш комлинк действует как символ статуса среди корпоративных масс и как предупреждение в тенях. Среди корпов, чем лучше комлинк, тем больше вероятность, что человек — кто-то из власти, поскольку машины высокого класса не из дешевых, а последние недолго остаются последними. На теневой стороне улиц, чем лучше связь, тем более успешный бегущий, и больше он параноит. Новички часто держат своего доверенного Императора или Сэнсэя или придерживаются Мета Линка, потому что они знают их, или это всё, что они могут себе позволить. Когда вы видите бегущего с Элитой, Иконой, Авалоном или Калибаном, вы знаете, что они носят его, не чтобы показать свое богатство. Они пойдут на всё, чтобы хакеры не перевернули их жизнь с ног на голову. Они также жили в тени достаточно долго, чтобы позволить себе это, и знают, что выживание в тени — это привилегия, а не право. Они заслужили безопасность в Матрице.

- Гениальные уличные хулиганы, придумавшие хитрый план по переброске потрохов Мета Линка в корпус Калибана — остыньте. Никого это не проведёт, разница в коде слишком очевидна. То же самое происходит и наоборот. Не утруждайте себя попыткой пустить пыль в глаза замаскированным Авалоном.
- Kane

- Не срывай икаров с неба, ворчун. Просто помните, что обложка так же хороша, как и код. Если вы хотите скрыть какой комлинк носите, убедитесь, что ваш хакер настроил персону в соответствии с вашими потребностями. Стандартные опции комлинков довольно универсальны, и все они отражают вычислительную мощность устройства.
- /dev/grrl

Редко, но ещё есть люди, которые используют для доступа к Матрице старомодный настольный терминал. Независимо от того, страдают ли они анахронизмом, ностальгией или слишком упрямы, чтобы переместиться в текущее десятилетие, они получают самые старые сплетни в комфорте своего дома или местной библиотеки, которая имеет несколько терминалов для общественного использования. Большая разница — и я скажу, что недостаток — между дататерминалом и комлинком — это отсутствие мобильности, но люди, которые их используют, не заботятся о том, чтобы быть мобильными. Еще один момент, который следует учитывать, заключается в том, что дататерминал определяет вашу персону, когда вы идете в полной ВР и они обычно довольно простые. Ожидайте, что они носят какую-то метку из того места, где вы их берёте, если они находятся в открытом доступе. Личные дататерминалы имеют широкий выбор иконок, не уступая в этом комлинкам. Последнее, что нужно рассмотреть, это их доступ. Поскольку они не мобильны, они ограничены физическим размещением и всегда будут зарегистрированы в глобальном, локальном или национальном гриде.

- Многие думают, что такие вещи отлично подходят для небольшого анонимного доступа, но учитывая количество камер и других устройств наблюдения, вас можно отследить до точки входа без особой беготни.
- Bull

А как насчет тех ковбоев Матрицы? Использующих свои кибердеки для ежедневного доступа к Матрице? Они мертвы. Если вы в замешательстве, посмотрите на это так: никто, кроме БОГов, полуБОГов и некоторых “избранных”, не должен владеть кибердеками. Это не массовое изделие, которое покупают в магазине и забирают домой. Это крайне незаконные матричные мачете, предназначенные только для одной и только одной вещи: нарушение правил, которые так тщательно внедряются корпоративными заправилами. Любой, кто использует кибердеку и не принадлежит к одной из этих узких групп, является будущим трупом. Всегда кто-то собирается догнать их и поджарить за вмешательство в работу системы. Существует небольшое количество производителей кибердек, которые полностью контролируются Корпоративным Судом и входящими в него мегами. Деки создают аватары, которые выглядят точно так же, как и создаваемые комлинками, хотя отдельные пользовательские программы позволяют аватарам кибердеки быстро менять внешний вид.

ВОСПРИЯТИЕ

Устройства, которые мы используем для предоставления доступа к Матрице являются лишь частью процесса. Восприятие нами Матрицы не менее важно и используемые нами устройства сильно на это влияют. Хотя ценность доступа может быть аргументирована с нескольких точек зрения, существует система определения рейтинга для устройств, которые мы используем для восприятия виртуального мира. От худшего к лучшему.

КЛАВИАТУРА И ПЛОСКИЙ МОНИТОР ИЛИ ТРИДЕО

Самый базовый метод ввода и восприятия — это старомодная клавиатура и монитор с плоским экраном или тридео. В то время как тридео предлагает хотя бы трёхмерный вид, плоский экран оставляет матричного жителя с очень плохим впечатлением о Матрице. Этот метод работает медленно и труден в использовании, зато абсолютно безопасен. Существует нулевой риск любого вреда, исходящего из Матрицы, но также нулевой шанс сделать что-либо сложнее, чем заказать следующую пару очков от Zoi. Тридео по крайней мере дает вам доступ к некоторым матричным играм, но попытка играть с клавиатурой довольно быстро закончится попыткой разбить её о монитор. Чтобы выйти за рамки самых базовых вещей нужен следующий шаг.

ОСНОВЫ МАТРИЦЫ

Каждая корпорация, которая производит коммуникационное оборудование, ориентирована на конкретный сектор населения. Несмотря на то, что аватары могут быть изменены практически как угодно, нужно только обладать должными умениями, программным обеспечением, инструментами и оборудованием, они имеют базовый набор функций, предназначенных для привлечения определённой аудитории. Базовая персона — это общее представление тех пользователей Матрицы, которые не стараются персонализировать свой аватар. Базовая тема представляет собой самые простые модификации, которые можно сделать в "лобби" устройства.

Модель (рейтинг)	Базовая персона	Базовая тема	Иконка устройства
Мета Линк (1)	Обычный метачеловек	Кубическая структура	Куб с иконкой метачеловека на каждой стороне
Ренраку Агучи (1)	Крестьянин в кимоно	Бумажный домик	Маленький бумажный домик
Сони Ангел (1)	Медсестра	Райское облако	Украшенные райские врата
Трансис Артур (1)	Рыцарь	Средневековый дом	Маленький каменный дом
Сони Эмпорер (2)	Фигура в мантии	Императорский дворец	Украшенный дверной проем
Левиафан Техникал ЛТ-2100 (2)	Мерфолк	Подводный дом	Дом в форме пузыря
Микротроника Ацтек Раптор (2)	Человек-ястреб	Небольшой лес	Птичье гнездо
Ксиао Технолоджис ИксТ-2Джи (2)	Плоская фигура	Ночной клуб	Неоновая вывеска
Коммон Деноминатор Элемент (2)	Стихийный гуманоид	Дом, оформленный согласно стихии	Водоворот всех стихий
Ренраку Сенсей (3)	Самурай в кимоно	Додзе (тренировочный дом)	Украшенная бумажная структура
КТМ-3500 (3)	Плоская фигура	Пустой куб	Кубический логотип КТМ
Матрикс Систем ГридГофер (3)	Человекообразный грызун	Нора суслика	Дыра в земляной насыпи
Эрика Элит (4)	Манекенщица	Столовая	Хрустальный ключ в причудливом замке
ФТЛ Кварк (4)	Космонавт	Атомное ядро	Вращающийся атом
Гермес Икона (5)	Бизнесмен	Офис	Офисное здание
Новатех НетНиндзя (5)	Ниндзя	Дом из рисовой бумаги	Вращающийся сюрикен
Трансис Авалон (6)	Монарх	Замок	Замок
ПУЛЬС Вэйв (6)	Личная иконка из хранящихся на устройстве данных	Домашнее пространство пользователя	Движущаяся волна
Фаерлайт Калибан (7)	Полностью черный гуманоид	Остров	Лодка в шторм
Фьючи Кибер-Икс7 (7)	Хрустальный воин	Хрустальный дом	Хрустальный осколок

- В прошлом месяце хакер по имени Deetz сделал бег на Ц-О с кастомного дататерминала свой ночлежки. Он сделал несколько серьёзных прорывов в защите и был бы сброшен Богом несколько раз, но он провернул трюк с избыточностью. Он думал, что победит до тех пор, пока его дверь не вышибли. Безопасность не всегда безопасна.
- Glitch

ПЕРЧАТКИ, ОЧКИ И НАУШНИКИ

Чтобы ощутить истинный потенциал Матрицы, нам необходимо принять мобильность и свободу, а это значит, что нужен некий первичный сенсорный вход, чтобы помочь начать работу. Именно здесь дополненная реальность (ДР) действительно начинает иметь значение и ощущается первый вкус виртуальной реальности (ВР).

Матричные новички нуждаются в трёх вещах (как указано в моем заголовке): перчатки, очки и наушники. Чтобы взаимодействовать с ДР в движении, пользователям нужно что-то получше клавиатуры и сенсорного экрана. Перчатки ДР — это первый шаг, поскольку они позволяют пользователю «касаться» виртуального мира вокруг них. Они производятся в абсолютно любом стиле и пользователи часто владеют несколькими парами, особенно в тех местах, где погода и работа могут требовать регулярной смены оборудования. Зимние перчатки, одноразовые латексные медицинские перчатки, кожаные рабочие перчатки, перчатки для дайвинга, модные перчатки — список можно продолжать и продолжать. Даже специальные перчатки, такие как ударные перчатки, могут иметь добавленную функцию доступа к ДР. Перчатки позволяют выбирать и печатать в ДР до тех пор, пока у пользователя есть вторая часть комплекта. Ну, на самом деле они могут тыкать в ДР и без следующей части, но пользователю придётся полагаться на удачу, пытаясь сделать что-то в слепую.

Вторая часть — это очки. Хотя современные операции и манипуляции с генами сделали корректирующие линзы (как очки, так и контактные линзы) по большей части ненужными, эти предметы более распространены сегодня, чем в любой момент истории метачеловечества. Сейчас они не исправляют зрение, они его усиливают. Очки, контактные линзы, гоглы, шлемы, забрала шлемов, монокли, киберглаза и множество других, ещё более интересных устройствах служат окнами в Матрицу. ОДРы, устройства, сообщения, рекламные объявления и всё остальное, что вы можете себе представить (и даже некоторые вещи, которые вы не можете представить) могут заполнить виртуальный мир вокруг обитателей Шестого Мира. Эти кусочки стекла (или нечто подобное) раскрывают настоящие чудеса.

В то время как глаза воспринимают Матрицу через стекло, наушники позволяют ушам слышать виртуальный мир. Реклама, музыка, сообщения, предупреждения, новости и тонны виртуальных звуков могут добавить ещё одно чувство для связи с виртуальным миром. Наушники не ограничиваются этими большими громоздкими ретро-моделями. Ушные вкладыши, киберуши, шлемы, головные уборы всё время получают аудио-аксессуары.

Это трио устройств даёт пользователю более захватывающий опыт и позволяет ему видеть, слышать и взаимодействовать с Матрицей более быстрым и естественным способом. Казуальные пользователи и обычные корпоративные рабы зарплаты обычно довольны тем, что получают этот уровень контакта с Матрицей. Но виртуальный мир предлагает гораздо больше возможностей.

ТРОДЫ

Передача изображения и звука на расстоянии были даже у самых ранних видеофонов, но современный мир предлагает сделать следующий шаг. Электроды и ультразвуковые сети (тродовые сети, или просто троды) являются полноценной дверью в виртуальный мир. В то время как они могут работать совместно с другими виртуальными сенсорными устройствами (и расширяют их функционал), их истинная ценность позволяет вам погрузиться в полную виртуальную реальность. Троды являются ключом к тому, чтобы по-настоящему ощутить силу альтернативного мира Матрицы.

Носимые на голове, троды посылают сигналы прямо в мозг и могут увеличивать или перезаписывать нормальные данные, которые мозг получает из реального мира. Большинство людей используют троды для передачи первичной сенсорной информации из Матрицы в мозг, когда они решатся открыть дверь в ВР. Это означает, что троды переводят Матрицу в визуальные, слуховые и тактильные сигналы, переписывая то, что мозг будет получать от глаз, ушей и тактильных нервов пользователя. Благодаря сим-модулю на комлинке, кибердеке или дататерминале, пользователи также могут чувствовать и ощущать виртуальный мир. Проще говоря, троды заставляют вас чувствовать себя в Матрице своей собственной персоной.

ДР немного отличается. Троды могут действовать как соединение ПНИ (прямой нейронный интерфейс), идущее от вашего разума прямо к устройствам, включая очки и наушники, которые вы используете для взаимодействия. Вы думаете и это происходит. Не печатайте сообщения, просто думайте и отправляйте их. Хотите услышать другую песню? Подумайте. Троды заменяют перчатки или клавиатуру для ввода и доступа во время игры в ДР. Если есть сим-модуль,

пользователь в ДР может также чувствовать, обонять и пробовать Матрицу на вкус. Эти чувства сливаются с реальным миром предлагая интересные результаты. Настройки чувствительности могут быть установлены между устройством доступа и тродами, чтобы определить, насколько сильные ощущения от каждого чувства (осязания, запаха и вкуса) исходят из виртуальной или физической реальности. Пользователи в зонах с высоким уровнем загрязнения переписывают запах воздуха чем-то более приятным; диетики будут приправлять низкокалорийную соевую пасту чем-то более экзотическим; и даже холодный и дождливый день можно ощущать, как теплый день на пляже. В большинстве случаев есть меры безопасности, чтобы пользователи не замерзали до смерти, но обычно ограничения весьма либеральны. Аналогичные функции безопасности также доступны для визуальной или слуховой информации в ДР, чтобы пользователь не пытался ходить по Матрице вместо реального мира.

- Сменить настройки защиты и сделать юзверя слепым и глухим не так уж сложно или медленно, но бывает чертовски удобно. Некоторые манипуляции с обонянием и осязанием может вызвать тошноту или рвоту. Не то, чтобы надолго, но скипнуть можно успеть.
- Netcat

- Это правда. Я сделал несколько лишних комментариев об изменении вкусов при беременности и она изменила запах хавчика на моем ПНИ, чтобы показать мне, как это было. Мерзко.
- Slamm-0!

ДАТАДЖЕК

Датаджек похож на обручальное кольцо для Матрицы. Это показывает, что вы серьезно относитесь к своим отношениям с Матрицей, и вы не хотите, чтобы кто-то стоял между вами и вашими новейшими виртуальными чувствами. У него все же есть ПНИ-соединение тродами, но его намного сложнее разорвать. Обладатели датаджека также имеют возможность подключаться напрямую к устройствам через небольшой шнур, который они вставляют в «джек». В корпоративном мире датаджеки почти так же распространены, как глаза, то есть они встречаются у каждого. Большинство корп предлагают стимулирующую программу для работников, повышая их производительность датаджеком. Также есть стимул для родителей прокачать своего ребёнка: так ему будет проще получить образование, да и безопаснее будет.

- И, наконец, чуток инфы по важным гридам. Этот парень размазывает белку по секвойе, так что пишите комменты.
- Bull

ГРИДЫ

Мы не можем говорить о Матрице и не обсуждать гриды. Про каждый грид можно рассказывать бесконечно, а некоторые (если не все) всё ещё находятся в состоянии изменения, пытаясь приспособиться к новой Матрице и захватить большую часть рынка. Однако, несколько характерных моментов есть у каждой, а сам по себе грид нужен даже самому унылому любителю мяса, дабы подключиться и поискать по-виртуальному реальное местечко для изучения.

ГЛОБАЛЬНЫЕ

ГЛОБАЛЬНЫЙ ГРИД "АРЕС"

Как один из самых ранних участников новой Матрицы, Арес получил право выбора лучшего имени, создав "Глобальный Грид Арес". Пользователи Матрицы видят его как средневековый замок с логотипом Ареса и гордо реющими над стенами флагами.

- Не забудьте про пушки и баллисты.
- Sticks

Весь их грид пропитан средневековым подтекстом. Земля создана как равнина с зелёными полями, немощёнными дорогами с колеями от повозок, далёкими лесами, а большая часть хостов стоит на каменном фундаменте.

- По всему своему гриду Арес построил небольшие «форты», где пользователи могут чуток подраться. Пользователи входят, берут виртуальное оружие из средневековой стойки и отправляются против «враждебного» города. Это не настоящий матричный бой, но такие матричные развлечения, позволяют Аресу проверить возможности тех, кто проявил основательную умственную гибкость.
- Stone

- Способ провести открытое тестирование кандидатов в полуБОГи и декеры Странствующего Рыцаря. Арес, я аплодирую тебе стоя.
- Kane

АЦГРИД

Тяжело ошибиться с громоздким виртуальным зиккуратом — это АцГрид. На каждой стороне зелёного гиганта высечены ацтекские идолы.

Переход в грид переносит пользователей в псевдо-историю создания Ацтехнолоджи. Ацтекские акценты выделяют все в этом виртуальном мире. Земля выглядит как древние города ацтеков в расцвете сил с хостами, выглядящими как зиккураты. Окраины городов выглядят как тропические леса и горы, но их невозможно достичь, они попросту остаются на том же расстоянии, независимо от того, как пользователи Матрицы движутся к ним.

- Будьте осторожны. Хакерские банды взяли в моду использовать этот грид в качестве тренировочной площадки для кровавого спорта. Наряду с молодыми выскочками, Ацтехнолоджи позволяет своим корпоративным декерам практиковать свою грязную работу на нарушителях спокойствия.
- Picador

- У Аци весьма вольготное понятие нарушителей.
- Butch

ВЕЧНЫЙ ГОРИЗОНТ

Для получения доступа к гриду Хоризон, нужно просто дотянуться до заходящего солнца. В небе публичного грида семиконечный полумесяц солнца очень похож на оружие. Из всех прочих гридов, где иконки смещаются к горизонту, он больше схож с заходящим солнцем.

Переход на Вечный Горизонт — это как шаг в вечный отпуск. Корпорация сдизайнила грид, чтобы создать свой собственный закат на Калифорнийском побережье. Один длинный отрезок береговой линии тянется бесконечно, с пляжами на одной стороне и спокойными волнами Тихого океана с другой. В воде множество различных лодок. Яхты, катамараны, парусники, скоростные катера и даже плоты плавают под вечно заходящим солнцем. Можно догадаться, что магазины и корабли являются хостами грида, но многие люди проводят время, просто сидя на пляже и наслаждаясь закатом.

- Или вштыриваясь симсексом, ЛОЖью или любым другим “весельем”, которое можно ожидать от самого большого источника симпорно в Матрице.
- KidCode

- Способы вовлечения новичков зачастую пропускают настоящих козлов, но, порой, попадаются удивительные экземпляры. Хоризон имеет отличный PR и владеет большим количеством знаменитостей, чем любая другая корпа. Звезды принимают очень много плохих решений в отношении своей медиа-коллекции, и Хоризон с радостью защищает их от самого худшего, распространяя остальное в качестве бесплатной рекламы и устойчивого пополнения чёрной кассы.
- Pistons

ЭВОГРИД

Наряду с NeoNET, Эво значительно повлияла на управление и создание новой Матрицы. Их уникальный взгляд на жизнь влияет не только на иконографию их грида, но и на его внутреннюю компоновку. ЭвоГрид не имеет ни единого символа на виртуальной плоскости. Вместо этого их значок — вращающийся витрувианский человек, меняющийся с каждым поворотом, чтобы показать множество вариаций метачеловечества.

- По Матрице ходят слухи, что определенные комбинации конечностей и особенностей позволяют получить доступ к специальным разделам их грида.
- Snopes

Грид продолжает тему эволюции и вариаций. Снаружи Грид Эво смотрится весьма ограниченным, но внешний вид обманчив. Изнутри ЭвоГрид состоит из двенадцати различных плоскостей, расположенных внутри додекаэдра, каждая из которых имеет свою собственную тему, которая меняется ежедневно. Когда пользователь пытается перейти с одной плоскости на другую, происходит оптический обман и он никогда не достигает края. Хосты грида получают характерные особенности плоскости, на которой они в настоящее время находятся. Особенности хостов меняются вместе с темой плоскости.

- Некоторые владельцы хостов доплачивают Эво за размещение на конкретной тематической плоскости, которая лучше подчёркивает их бизнес
- Glitch

КТМ ГЛОБНЕТ

Куб КТМ не самая приметная иконка в виртуальной реальности Матрицы. Буквы К, Т и М закреплены совместно и расположены на вращающемся кубе. Мицушима, очевидно, не считает, что им нужно нечто большее и они, вероятно, правы, так как обычно у них больше всего пользователей. Они сосредоточены на том, чтобы быть глобальными, а не блестящими.

- Они первыми сделали свой грид полностью глобальным и заработали на этом много пользователей. Выяснение того, что они должны были сделать, чтобы совершить этот подвиг, может породить весьма ценные данные.
- Slamm-0!

Вошедшего на КТМ ГлобНет пользователя приветствует приятная и безмятежная японская горная деревня. Дома и магазины с традиционными стенами из рисовой бумаги выходят на улицы, каждая дверь ведет к своему хосту. Центральной точкой всей деревни является традиционная пагода, возвышающаяся над меньшими зданиями. Пагода — это скопление всех хостов высшего уровня, а также большинства собственных хостов КТМ.

- Хотя концепция «высшего уровня» может звучать как способ срубить бабла, право на то, чтобы ваш хост располагался в пагоде, основывается на вашей репутации в Японской Империи, а не на донате Мицушиме.
- Glitch

НЕОНЕТВОРК

Никто не сомневается в том, что НеоНЕТ — сильнейший игрок в новой Матрице. Их грид появляется как их знаковая звезда в Матрице. Из-за их влияния на многие области новой Матрицы, иконка обычно больше символа любого другого грида.

- Эта фалометрия и в других гридах достаёт, там логотип грида НеоНЕТ будет меньше, но немного. Его пытаются закрыть или даже заблокировать разными штуками, которые движутся вместе с пользователем и обычно его не видно.
- Icarus

Оказавшись на НеоНЕТворк пользователи видят бесконечный город с подключенными хостами, выглядящими как небоскребы. Это часто шокирует новичков, но постоянные пользователи быстро приспосабливаются благодаря Нео, информационному агенту, доступ к которому получают доступ все подписчики НеоНЕТ.

- Нео — любопытный маленький фраггер. Он появляется в очень неподходящие моменты, поэтому будьте осторожны.
- /dev/grrl

- Это часть его программы. Если грид обнаруживает какую-либо сомнительную активность, Нео появляется как раннее напоминание о правилах поведения, ну и заодно служит, своего рода прицельной системой для полуБОГов НеоНЕТ.
- Netcat

- Хитро. Вполне логично, что основатели припасли для себя пару трюков.
- /dev /grr

РЕНРАКУ ОКОКУ

В то время как КТМ построила внутри своего грида пагоду, в глобальном гриде Ренраку пагода служит дверью. Вращающаяся в небе или на горизонте, дверь в царства Ренраку всегда открыта. В рамках ребрендинга Ренраку и как отличный способ увеличить свою долю на рынке глобальных сетевых подписчиков, Ококу предоставляет «визы исследователя» всем, кто хочет посетить их грид. Виза исследователя позволяет посетителям получать доступ к гриду, но не разрешает доступ ни к одному хосту на гриде. Для Ококу также доступен бесплатный месячный полный триал всем, кто покупает комлинк от Ренраку.

- Отличный способ входа для разовых акций. Разведка, шпионаж или даже просто способ посетить тусовку отщепенцев или совершить виртуальную измену: всё это прекрасные способы потратить триал Ренраку.
- Glitch

Ренраку тематизировал свой грид, чтобы отразить новую философию бренда. Стремясь стать брендом «Дом и сердце», Ренраку стилизовал интерьер Ококу под идеализированные версии деревень по всему миру. Травяные хижины Полинезии беспрепятственно проникают в идеальный кусочек маленького городка Северной Америки, который перетекает в провансальскую глушь, а также деревни со всех уголков Земли. Хосты, очевидно, выполнены в виде магазинов, домов и аттракционов, с мягким сочетанием местного колорита, благодаря пожеланиям владельцев сохранить тему.

- Можно почувствовать себя как дома, разве что маленький смайлик хот-сима выбивается из образа.
- Netcat

- По всему гриду? Это требует много вычислительной мощности.
- /dev/grrl

- Renraku пробудил возможно самый крупный ИИ чем кто-либо. У них нет нехватки кода.
- Netcat

СЕЙДЕР-КРУП ÜBERWELT

Доступ к гриду С-К осуществляется через одну из самых интересных иконок в Матрице. Изначально мегакорпорация вошла в сеть с традиционным логотипом, но остальные сделали из своих точек доступа шоу и С-К последовала тренду. Из публичного грида пользователи видят, как серебряный дракон летит над землёй, которая не сильно больше его туловища. Когти дракона проносятся над планетой, когда она вращается, а глаза сканируют поверхность так, будто наблюдают за всем миром. Иконка слегка меняется при просмотре из других гридов, тогда дракон приземляется и его крылья охватывают земной шар, находящийся перед величественным существом. Интересно отметить, что этот дракон не Лофвир.

- Старшее поколение может узнать дракона. Хотя некоторые особенности смягчены, для большей доброжелательности, этот дракон — Дункельцан.
- The Smiling Bandit

Чтобы войти в ÜberWelt надо сжаться и приземлиться на эту Землю. На небе царит призрачный дракон, сверкающий над миром, подобным нашему. Тема — Берлин, около 1990 года, в комплекте со свежими шрамами снесённой стены. Хосты размещены внутри зданий, окружающих улицы. Единственная неисторическая часть — это здание штаб-квартиры С-К, которое всегда находится на почтительном расстоянии, там размещён основной хост С-К, а также несколько сотен других спонсируемых корпорацией хостов.

- Довольно много матричных банд топят за некоторые ещё более ранние немецкие образы. С-К это не нравится и корпа уничтожает все подобные пасквили, которые находит, но банды не останавливаются. Не знаю, кто пытается таким образом выбесить дракона, но старается он от души.
- Snopes

СИАВАСЭ ЦЕНТРАЛ

Прошло уже три четверти века с момента принятия Решения Сиавасэ, которое сделало Сиавасэ первой мегакорпорацией, но её имя остаётся нарицательным. Они известны не новейшими технологиями, самыми крупными пушками или самыми востребованными формулами. Вместо этого они построили мегакорпоративную империю на том, что нужно всем: энергии. Сиавасэ является вторым по величине производителем энергии в солнечной системе, уступая только самому солнцу (и они собирают столько солнечной энергии, что некоторые менеджеры шутят, что солнце является одним из их лучших сотрудников). Хотя их имя известно всем, в Матрице они ассоциируют себя именно с логотипом.

Оказавшись в Сиавасэ Централ пользователи попадают на пасторальные виды производства энергии. Идеальные поля ветряков выходят на обширный пляж с волновыми турбинами, живописно качающимися в набегающий волнах. Ядерные градирни возвышаются над полями солнечных панелей, а вдалеке виднеются парящие геотермические генераторы и дамбы гидроэлектростанций. Хосты светятся яркой энергией, обеспеченной всеми источниками энергии Сиавасэ.

- Сиавасэ администрирует все свои хосты управления электропитанием от себя, так что в их грид ведут хвосты многих побочных операций. Этот крепкий орешек нелегко взломать, так что будь умным. Шустри и сваливай. Не задерживайся на этих хостах; они сканируются за наносекенду.
- Slamm-0!

УСИН ВОРЛВАЙД

На протяжении веков пятилепестковый лотос символизировал множество самых разных вещей, но сегодня первая мысль — Усин, Inc. Хотя корпоративный логотип представляет собой стилизованный вид сбоку знаменитого цветка, доступ к гриду Усин Ворлвайд осуществляется через вращающийся металлический лотос.

От грида судоходного магната ААА можно было бы ожидать морской тематики, но вместо этого повелители Усина искали спокойное и мистическое место, чтобы создать умиротворение. Задрапированный в эзотерические элементы фэн-шуй, учжень, даосизма, цигун и десятка менее известных традиций, весь грид выглядит как бесконечный пейзаж китайской сельской местности с небольшими парками, храмами и садами. Хосты прекрасно вписываются в безмятежную страну и позволяют всем подписчикам Усин Ворлвайд посетить мирное измерение.

- Для Усин умиротворение драгоценно. Декеры компании патрулируют свой грид, вышибая тех, кто приносит хаос в упорядоченный мир Усин.
- /dev/grrl

- Остерегайтесь персон в виде пятерых близнецов Усин. Их много, и они часто используются декерами Усин, придурками, жаждущими внимания, или детьми.
- Pistons

- Ну, четверо из пяти, может быть...
- Clockwork

НАЦИОНАЛЬНЫЕ

АЛОХАНЕТ (ГАВАИ)

Иконка доступа: Окружённая цветочной гирляндой дымящаяся вулканическая гора.

Поскольку государство расположено на цепочке вулканических островов, его национальный грид отражает это в своем дизайне. АлоханЕТ — это национальный грид, расположенный посреди обширной пустоты Тихого океана, многие пользователи прыгают к нему как к остановке или точке отсчёта при серфинге по общественному гриду. Грид островного государства схож со строением государства в реально мире, но промежутки между островов заполнены, вместо воды, смесью виртуальной природы и рекламы, поскольку обитатели островной нации пытаются заманить посетителей на физические острова, а не просто бесплатно прогуляться.

- Следите за хостами или персонами вблизи подводной горы Нихоа. Она находится в середине «воды». Помните — это дом морского дракона, и у неё есть некоторые технические средства в этом районе. Обычно корабли, но есть парочка доступных хостов в других местах.
- Frosty

- Отличное виртуальное место встречи. На относительно недорогом гриде, но с большим количеством виртуального открытого пространства.
- Kia

AMC НАТИОНЕТ (AMC)

Иконка доступа: идущий на месте белый медведь, который иногда поднимается на дыбы и ревет.

Можно было бы подумать, что люди из Альгонско-Манитоунского Совета хотели бы, чтобы их виртуальная реальность была бегством из физической реальности, но их национальный грид соответствует действительности. Входящих в AMC НатиоНет пользователей приветствуют тянущиеся насколько хватит глаз снежные поля. Родные структуры и акценты делают виртуальный мир роднее, к тому же через ОДР можно получить справку о культуре и истории страны.

- Хотя это и национальный грид, AMC НатиоНет не работает во многих областях страны. Насколько я могу судить, это не проблема ограничений, а нехватка аппаратного обеспечения и пропускной способности. Так что там пустовато.
- Glitch

- Как там с общественным гридом?
- /dev /grrl

- Как и везде: доступный и хреновый.
- Slamm-0!

СВОКАЛНЕТВОРК (США)

Иконка доступа: национальный флаг США

Когда вы переходите на сетку Свободного штата Калифорния, вы ожидаете множества чудес медвежьей республики.. К сожалению, США ещё предстоит реально поработать над планировкой своего грида, благодаря слишком большому числу внутренних политических вопросов. Прямо сейчас, лучшее, что вы получите — это солнечное небо, насколько может видеть глаз.

- В любом углу СвоКал можно найти тьму работы. Национальные и местные политики, корпы и даже международные силы суетятся по всему штату, пытаясь получить рычаги воздействия на противников и контроль над гридом.
- Mika

- Поговаривают, что Хестаби запустила в этот грид когти, но это может быть просто остатки её старых планов, которые она приводила в движение, прежде чем её опустили с небес на землю.
- Frosty

- Она получила по щам ещё до того, как крупные локальные и национальные гриды выбрались из пелёнок. Если есть следы Хестаби, то они свежие.
- KidCode

- Она потеряла место, прежде чем общественность узнала о проблеме с гридом. И она великий дракон. Предвидение по большей части 20 из 20.
- Frosty

КАШНЕТ

Иконка доступа: государство с наложенным флагом КАШ

Несмотря на все заверения политиков и знаменитостей юга за последние 100 лет, тематическая архитектура КАШНЕТ показывает, что старая Конфедерация Американских Штатов никогда не покидала сердца её жителей. Пользователи гуляют по улицам, полям и дорогам Америки середины 1800-х годов. Вид сетки даже добавляет локальные акценты пользователям в зависимости от штата. При доступе к КАШНЕТ из Джорджии ваша персона внезапно заговорит с мягким южным акцентом, в то время как в горах Теннесси вы будете говорить твёрдо, как настоящий горец. Дизайнеры были весьма политкорректными, чтобы не допустить появления рабов.

- Акцент вещь раздражающая и немного жутковатая. Я не большой поклонник перезаписи моего умственного голоса или, точнее, кодирования, необходимого для этого.
- Bull

- Мне не нравится акцент, потому что он напоминает мне обо всем метарасистском мусоре, с которым я столкнулся в детстве.
- Mr. Bonds

- Может, в этом и дело.
- Kane

- Так мы говорим о влиянии Гуманистов или НЛ на планировку грида?
- Pistons

- Гуманисты под вопросом, но мы можем быть уверены насчёт финансирования.
- Clockwork

- НЛ?
- KidCode

- Стукнись в личку. Я бы предпочел не раскрывать карты, вдруг их агенты, ищущие инфу о них, и сюда пробрались.
- Bull

ДАКОТАНЕТ (СИУ)

Иконка доступа: пара скрещенных томагавков, один классический, один современный

Лучший способ описать ДакотаНЕТ — неописуемый. Его темы не существует, а скин примерно соответствует общественному гриду. Огромное и открытое пространство, внешность хостов и персон оставлена на усмотрение владельцев, так что эклектика из всех щелей прёт.

- Встречают по одёжке. Что-то слишком экстравагантное торчит и привлекает внимание.
- Plan 9

Pagpágtzelzìl “Лес Мудрости” (Совет Салиш-Ши)

Иконка доступа: Три вращающихся красных дерева

Когда речь идет о племенах ГКА с репутацией в Матрице, Салиш не первыми приходят на ум. Эта репутация может скоро измениться, так как они запрыгнули в новый грид обеими ногами. Говоря об обеих ногах, при доступе к их национальному гриду пользователям предлагается пройтись по тропическим лесам Тихоокеанского северо-запада. Скины обширны и знатно отвлекают внимание новичков, но туземцы считают, что это прекрасный выход на природу, даже когда вы попадаете в нее из сердца города.

- Я думаю, что Салиш это нечто. Никто не вкладывает столько усилий во внешние эффекты. С точки зрения виртуальной метафоры грид представляет собой громадный лес, окружающий Изумрудный Город. Является ли этот лес темным, страшным или полным э-оленей и виртуальных кроликов, зависит от админов грида, и они меняют это на регулярной основе.
- Mika

- Может ли государство так относиться к остальному миру, чтобы сохранить хоть надежду на мир в материальном мире?
- OrkCE0

- Нет.
- Sticks

- Нет !!!!
- Clockwork

- Не в этом веке. И ни в каком виде.
- Frosty

- Нет. Но это мило, что ты так думаешь.
- Sounder

- Я оставил четыре ответа. Остальные удалил.
- Glitch

ПУЭБНЕТ (КСП)

Иконка доступа: Ловец снов с идолами из всех племен КСП

Корпоративный совет Пуэбло считается одним из наиболее перспективных частей государств коренных американцев. Этот статус заставил всех ожидать, что их Матрица будет самой обширной и сложной, но КСП решил вместо этого сделать свой самый универсальный доступный технологический аспект возвращением к ранним дням племен КСП. Грид немного меняется в зависимости от региона, со штрихами, предназначенными для размещения исторических обитателей каждого региона. Области, где поселилось много племен, — это микс, с акцентами от каждого племени, которые когда-то обитали здесь.

- Акценты — это быстрые идентификаторы о том, какая локальная банда Матрицы на вас нападёт. Они в ПуэбНЕТ повсюду и большинство из нас в курсе, что их финансирование лучше, чем должно быть.
- Mika

- Хакерские банды, субсидируемые корпами для тестирования продуктов (при одновременном нанесении ущерба конкурентам), становятся всё более распространенными в новой Матрице. Строгие законы о кибердеках и о том, как часто БОГ сжигает их, а тут банды бесятся по всем гридам. Но новости — это только то, что попадает в новости.
- Snopes

СОЛНЕТ (АЦТЛАН)

Иконка доступа: Вращающийся ацтекский календарный камень

Национальная сеть Ацтлана функционирует так же, как их национальное правительство: как марионетка для Ацтектехнолоджи. Это похоже на мини-АЦТ-грид, у них даже есть одни и те же персоны полу-БОГов. Важным моментом для знакомства с СолНЕТ является то, что только граждане Ацтлана имеют полный доступ. Гости грида имеют ограниченный доступ к хостам на домашнем гриде ацци.

- Одинаковые персоны — отличное прикрытие для одних и тех же декеров. Не ожидайте, что грид-прыжок замедлит государственных преследователей.
- Glitch

- Как будто грид-прыжок остановит любого, кто работает на Ацтектехнолоджи.
- Slamm-0!

TÍRTELENET (ТИР ТЕЙГИРН)

Иконка доступа: Вращающийся флаг Тир Тейгирн

Национальный грид Тира также может быть корпоративным гридом Телестриан Индастрис. Эльфийская мегакорпа (пока) не является ААА, но они начинают нарабатывать опыт эксплуатации глобального грида делая грид для правительства Тира. В то время как Изумрудный Город Сиэтла на их севере имеет зеленый оттенок, THRTELENET использует богатый фиолетовый и ваяет всё с закругленными краями для соблазнительного и гладкого визуального восприятия.

- В последнее время Телестриан проводит много времени в Корпоративном Суде. Независимо от того, обсуждают ли они тему с сообщениям о вредоносном использовании биологической обратной связи неавторизованными Телестриан декерами или торгуются за места на орбитале, вопросов многого.
- Thorn

- Я бы предположил, что и то, и другое. Думаю, что ТИ использует действия декеров как способ чаще общаться с КС. Как ещё такие отчёты появляются на гриде, который они контролируют?
- Bull

СКАШ ONLINE

Иконка доступа: Развивающийся на флагштоке флаг СКАШ в форме СКАШ

При доступе к СКАШ Online пользователи ходят в идеальном маленьком американском городке, вдохновленным Норманом Роквеллом. Весь грид несет сильные про-СКАШ оттенками с флагами, реющими над домам, предприятиям и флагштокам. Грид получает незначительные тематические дополнения с украшениями с 1 по 4 июля и 15 октября. В зависимости от того, из какого штата вы получаете доступ к гриду, есть также некоторые другие проявления местного патриотизма, такие как государственные флаги и знаменитые здания с виртуальными тегами, представляющие небольшую историю для любопытных.

- Акценты касаются не только далёкого прошлого. Президент Дункельцан проявляется здесь и там. Фактически, образ Дунки был использован кем-то, чтобы распространять собственную пропаганду. Появляется граффити с надписью «Сердце живёт»[5].
- Sticks

[5]Сложная отсылка с загадочному артефакту, который, предположительно, напитала смерть Дункельцана.

- Прошлое стремится к росту в будущем.
- Man-of-Many-Names

- Что это значит? Постучите в личку, если вы не можете раскрыть это здесь.
- KidCode

- Спасибо за то, что смутил воображение ребёнка, Man-of-Many-Names.
- Bull

ЛОКАЛЬНЫЕ

ЧИТАУН (ЧИКАГО)

Иконка доступа: башня Сирс в центре городского горизонта от озера Мичиган

С огромными корпоративными и правительственными усилиями, направленными на восстановление Чикаго, не удивительно, что локальный грид внезапно стал прекрасной возможностью. В настоящее время ЧиТаун работает на кустарной сети и мешанине железа. Контракты на восстановление инфраструктуры, наряду со всеми прочими аспектами новой Матрицы в Чикаго, открыты для захвата и каждая корпа пытается перехватить весьма прибыльную часть контроля Чикаго. Нынешняя тема — это смесь гангстерской эры ревущих 20-х и Южного Чикаго.

- Тени в Чикаго "горячие" по всем направлениям. Земельные захваты, территориальные споры, снос зданий, шантаж, разведка, кражи данных — вы называете сорт бега и получаете работу
- Kia

- Проблема в Чикаго — выбор стороны. Есть много игроков, да и местные жители определенно имеют собственных фаворитов. Если вы решите взять несколько заданий и бежать за возвращение КТМ в Матрицу, то можете потерять половину своих контактов, которые надеются вытащить Ареса в городской топ или хотят вернуть бездомный НеоНЕТ.
- Hard Exit

- Это не проблема. Это возможность! Пусть корпы продолжат сорить деньгами.
- KidCode

- Пока они не решат, что норма прибыли не выполняется и не покинут город, оставляя его беззащитным перед куда худшими игроками.
- Red Anya

ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД (СИЭТЛ)

Иконка доступа: Космическая игла, окруженная прозрачным глобусом со словом «Сиэтл», вращающимся на экваторе

Долгое время известный за зелёное оформление и историю как Изумрудный Город, грид Сиэтла играет на своей истории. Пользователь всегда знает где он, благодаря зелёному небу и кристально-зелёному фильтру на всём окружении.

- Сиэтл на самом деле один из наименее изменённых городов. Акценты и некоторые формы, но ничего сумасшедшего. Это может измениться в ближайшем будущем. Новая тенденция связана с персонализацией гридов путем перестройки их идентичности, чтобы ограничить хакеров родными городами и держать в напряжении, когда они слишком сильно шалят вдали от дома.
- Bull

- В Сиэтле много бродячих хакеров и приличный баланс мегакорпоративных сил, поэтому переопределение грида не является главным приоритетом — слишком уж это дорого встанет.
- Hannibelle

- Приближается. Доверься мне.
- Bull

- «Доверься мне», лозунг наименее надёжных людей мира с момента изобретения языка.
- Clockwork

ХАБ ГРИД (БОСТОН)

Иконка доступа: шхуна 18-го века, летящая под флагом Бостона

До карантина прогулка по мощёным улицам Бостона 18-го века была приятной поездкой назад во времени. Улицы всё ещё там, но теперь они устрашающе пусты, тень местного грида, которая теперь заблокирована от собственных обитателей. Иногда кто- нибудь посещает этот грид ради встреч, но начались слухи о электронных призраках и ещё более опасных прохожих.

- Держись подальше. Есть точки, в которых глушение уменьшает гармонический диссонанс и ослабляет. То, что приходит в гости, довольно неприятно.
- Snopes

- Эй, Snopes, ты хочешь спуститься туда, но не хочешь, чтобы остальные там шарились? Истории о призраках для испуганных скрипт-пацанов.
- KidCode

- Я вас предупредил.
- Snopes

NYCNET (МАНХЭТТЕН)

Иконка доступа: Ночной горизонт Манхэттена

Консорциум Развития Манхэттена видел в новых гридах отличный способ определить свой город в качестве связующего звена технологического прогресса, а потому создал грид, который почти полностью повторяет город. Виртуальные акценты Матрицы легко сочетаются с их физическим окружением, часто создавая виртуальное головокружение, поскольку пользователи не могут отличить реальность от виртуала.

- Это место ад для влома. Все думали, что эта концепция сильно упростит выслеживание и взлом, но смешение физического с Матрицей наносит ущерб мозгу, пытающемуся разделить два идентичных мира.
- Hannibelle

- Не то чтобы мне нравилось видеть как другие страдают, но я предпочитаю видеть как некоторые деньги на НИОКР в области безопасности идут в Матрицу, а не на большее количество пулеметов указывающих на меня
- Ma'Fan

ТРУ-ХАКЕРЫ, ЛУЗЕРЫ И МУДАЧЬЁ

Слэм-0! был не маленьким, но орк все равно возвышался над ним. Впрочем, это могло быть связано с тем, что Слэм-0! сидел на полу, прислонившись к серой стене лабораторного подвала, втиснутый так, что мог видеть только ОДР. Он был не в полной ВР, но разницы особой не было, поскольку внешний мир оставался на периферии его внимания. Это объяснило поведение орка — вполне вероятно, что он некоторое время пытался привлечь внимание Слэм-0!. Безрезультатно.

«Времени мало» — сказал орк

«Не слишком мало, если предположить, что вы считаете время как нечто конечное.» Слэм-0! ответил, не поднимая глаз. «То, что бесконечно, нельзя считать имеющим какую-либо длину. Конечно, есть те, кто не рассматривает время как нечто бесконечное, но видит только начальные и конечные точки пространства-времени, но и в этом случае время не будет бесконечным, просто очень долгим.»

«Ты должен был закончить две минуты назад».

«Ага. Но мне не понравилось, как я закончил. Поэтому я хочу сделать лучше.»

«Мы выбиваемся из графика».

Слэм-0! вздохнул. «Возможно, художник может быть неправильно понят мещанами, но это не значит, что нам нужно угождать им.»

Орк собирался заговорить снова, но Слэм-0! махнул рукой и очистил все ОДР.

«Всё сделано», — сказал он. «Путь чист.»

Орк покачал головой и пошел вперед, пока Слэм-0! вскакивал на ноги.

«Камера на потолке слева», сказал он. «И ещё одна на другой стороне зала, примерно в пяти метрах от тебя. Они не видят тебя. Или, по крайней мере, видят нечто иное.»

Орк перевел взгляд на него. «Как договаривались?».

Слэм-0! покачал головой. «Нет, лучше! Потому что теперь они могут нас видеть, но им всё равно! Вместо того, чтобы стирать кадры, они видят наши лица и признают, что мы люди, чей отснятый материал должен быть удалён в момент его захвата!»

«Для меня это не очень важно», сказал орк, поворачиваясь и продолжая идти по коридору.

«Помнишь, что я сказал о мещанах? Если нас просто «заглушить», мы не существуем. Но если машина видит нас и стирает, мы можем быть частью системы, в хорошем смысле. Мы можем настроить триггеры. Я мог бы настроить камеру так, чтобы как только она меня опознала, то выскакивает ОДР, в котором говорится «Привет, Слэм-0!», И никто, кто следит за камерой, не увидит ничего».

Орк хмыкнул. Они подошли ко второй камере, которая была перед тяжелой металлической дверью без видимых ручек.

«Теперь, если бы я был просто хорош в том что делаю, дверь открылась бы не от моего «Привет» - система сама открыла бы её для меня.»

Орк посмотрел на дверь. «Не получилось.»

«Конечно, нет! Я не мог открыть дверь, как только вошел! Это оставило бы её открытой пока мы шли по коридорам! Но что, если я скажу, что нужно принять определенную позу, пока на мне была определённая рубаха?»

Он расстегнул молнию куртки и гордо её сбросил, чтобы показать майку рок-группы.

Дверь тяжело стукнула, затем медленно открылась.

«Теперь все идет правильно», сказал Слэм-0!.

ИСТОЧНИК ВОСХИЩЕНИЯ

Топикстартер: SLAMM-0!

Вы ненавидите нас, за то, что мы прекрасны.

Одна из вещей, которую вы должны понимать о хакерах, — это то, что мы смущены, впечатлены и раздражены тем, что культура хакеров получает от мира в целом. Мы видим, как нас изображают в криминальных трид-сериалах, мы слушаем рассказы о нас из уст таких ушлёпков как Даниэль де ла Мар, и мы слышим, как люди рассказывают истории о моментально взломанных хакерами и обнуленных счетах Цюрих-Орбитал Гемайншафт банке (конечно такого никогда не было, но слышать приятно) и часть из нас реагирует так: «Да, вы должны говорить о нас, потому что мы охрененно круты», но потом другая часть отвечает: «Ты так ошибаешься, ты так ошибаешься, черт возьми, ты хоть комлинк трогал?», а затем в дискуссию вступает третья группа «Разве ты не можешь просто заткнуться и оставить нас в покое?».

По этой причине люди считают нас антисоциальным дерьмом. Но это не так. Мы просто находим остальную часть жизни скучной и всё. Не принимай это на свой счёт. Просто все вы тратите много времени на разговоры. Сидеть, говорить и снова сидеть. Некоторые ещё выпивают. Затем поговорите ещё немного. И посидите.

Для ясности, я ничего не имею против разговоров, сидения и питья, и я регулярно занимаюсь всеми тремя мероприятиями. Но я могу делать эти вещи, делая другие вещи, и, если я занимаюсь другими вещами, тогда я могу говорить об этих вещах, а не о том, что люди делают. Что действительно заставляет нас сходить с ума, так это бессмысленная болтовня ни о чём. Говорить о делах гораздо интереснее, а на самом деле делать что-то ещё – лучше. Нам нравится то, что мы делаем, мы думаем, что это весело и мы полностью в это вникаем. Поэтому, когда вы начинаете говорить о нас, вы получаете разговор о деле. Это здорово! Все должны знать о нём! Но тогда вы продолжаете говорить об этом и продолжаете говорить, и иногда вы попадаете в скучные части, например, кто жжет, чтобы финансировать новый стартап, или политические последствия нового бла-бла-бла. Нам всё равно. Мы просто хотим делать дело. Так вот, тогда мы становимся агрессивными и раздраженными, и мы желаем, чтобы вы оставили нас в покое. Люди считают нас непостоянными или непоследовательными, но это не так. С нами всё в порядке. Когда мы занимаемся интересными делами, не остаётся времени на скуку. Просто, не так ли? Поэтому давайте сосредоточимся на том, что представляют собой эти интересные дела.

ЭЛЕГАНТНЫЙ И БЕЗУМНО ВЕЛИКИЙ

Пришло время уточнить. Я упоминал, что хакеры любят делать классные вещи, но что за вещи, и что делает их крутыми? Прямо тут и расскажу.

ЧЕМ ХАКЕРСТВО ЯВЛЯЕТСЯ И ЧЕМ НЕТ

Есть мнение, что всё хакерство, это взлом чужих вещей. Конечно, это часть того, что мы делаем, но только небольшая часть. Взлом — это мечта, чтобы она сбылась необходимо возиться с основными частями устройств, посмотреть, как они работают, и найти способы заставить их работать лучше. Вся эта концепция людей, имеющих свои собственные электронные устройства, стала возможна в прошлом веке, благодаря любителям, людям, которые сидели в гаражах и возились с примитивными схемами и программами на бумажной ленте, чтобы посмотреть, что они могут сделать. Некоторые из них в конечном итоге стали миллиардерами, но другие просто продолжали играть и возиться, потому что речь шла не о том, чтобы придумать следующую великую штуку. Речь шла о том, чтобы делать классные вещи.

- На самом деле, в анналах хакерства есть ряд людей, которые сделали что-то классное, потому что хотели и наблюдали, как оно может повлиять на рынок, а затем медленно отступали, говорили «Не» и возвращались в свои гаражи. Они не интересовались запуском огромного бизнеса. Они просто хотели делать то, что им нравилось. Цитирую одного из этих ребят: «Я не предприниматель. Я не генеральный директор. Я нерд и компьютерный программист ... Если я когда нибудь случайно сделаю что-то, что приобретёт популярность, я, вероятно, сразу же откажусь от этого». Это довольно распространённое среди хакеров мышление.
- Glitch

Исторически говоря, «классная вещь», о которой я говорю, затрагивает всё, что вы делаете в Матрице. Персональный компьютер, древний предшественник комлинка; электронные сети; беспроводная связь; облачные файловые структуры; управление цифровым трафиком в масштабах разрастания; технология ASIST; полное погружение в ВР; дополненная реальность — вы улавливаете картину, не так ли? Когда люди смотрели на инструменты, которые были им доступны, у них сразу возникала мысль: «Я могу сделать это лучше»..

Теперь подавляющее большинство хакеров не собирается делать то, что принято выкладывать на всеобщее обозрение. И с нами всё в порядке. Мы хотим сделать что-то, что сделает нашу жизнь крутой, и, если другие люди её примут, это здорово. Со своей стороны, я мог бы заполнить сотни страниц текста различными хаками, которые сделал, но большинство из них являются техническими, такими как оптимизация программ или кодирование, для ускорения грид-прыжка или оптимизации рендера моей первой персоны. (Это еще одна причина, по которой у нас иногда возникают проблемы с посторонними. Я хочу поговорить о высококлассной оптике с высоким уровнем оптического шёпота с моими коллегами-хакерами, и для этого мне потребуется просто таких найти. Другим я должен объяснять, о чём я говорю, хотя это довольно простой подход. У нас просто нет терпения для такого рода вещей.)

Но позвольте мне рассказать вам об одной из простых вещей, которые я делал дома, для маленькой тренировки маленького Джека. Если вы когда-либо сидели с ребенком, вы знаете, что они не такие милые, когда пришло время срать. Они приседают, они краснеют, что-то в этом роде.

ХАКЕРСКИЙ СЛЕНГ

Мы все знаем, насколько важно придумать жаргон, показывающий, что вы свой и знаете о чём говорите. Вот несколько терминов, чтобы узнать, что вы разговариваете с хакерами. Просто помните, что не нужно использовать его для понтов — ничто не заставляет вас больше походить на нуба, чем злоупотреблять сленгом или, что ещё хуже, использовать его неправильно. Кроме того, обратите внимание, что это всего лишь небольшая выборка огромного арсенала сленга. За прошедшее столетие мы успели развить много жаргонизмов.

Кривой (Bletcherous прил.): Эстетически непривлекательный, уродливый. Почти всегда используется для кода или объектов, а не для людей.

Синдром Неро: (Creeping Featuritis n.): "Болезнь", которая вызывает функцию после того, как функция добавляется к части программного обеспечения, якобы улучшая её и делая более полезной, но на самом деле делает её более раздутой, громоздкой и неэффективной.

Мудачьё (Dirtball: n): Маленькая и проблемная группа аутсайдеров.

Лайк (Cuspy: прил.): Программа, которая хорошо написана и работает плавно. Значительная похвала, но всё же не очень хорошая, не идеал.

Изящное (Elegant прил.): Мощный, чисто разработанный и эффективный. Чрезвычайно высокая похвала.

Безумно великое (Insanely Great: прил.): Что-то настолько удивительно элегантное, что угрожает вашей способности рационально справляться с обычной реальностью.

Костыль (Kluge: n. или v.): Неуклюжая часть программного или аппаратного обеспечения, которая является шаткой и нестабильной смесью разрозненных, слабо объединённых частей. Или акт создания такого снаряжения.

Лузер (Luser: n.): Пользователь, который проиграл. По мнению многих хакеров — это большинство не-хакеров.

ВнезапноКапс (StudlyCaps: n.): Популярная особенность хакерских слов, соединяемых и разбиваемых согласно хитрому замыслу.

Тру-хакер (TrueHacker: n.): Пример того, каким хакер должен быть — умный, трудолюбивый, занятый элегантным кодом.

Варез (z:): Нечто распространяемое нелегально или в том виде, в котором не нравится изначальному создателю (например триды или ЛОЖь)

Проблема в том, что они также иногда уходят и скрываются, поэтому вы не всегда замечаете, как они это делают, и важно быстро доставить их в туалет, чтобы они правильно подключались. У нас есть камеры по всему дому (в том числе проводные в таких местах, о которых не один вломившийся засранец даже не подозревает — улавливаете?). Поэтому, я получил несколько эпизодов, когда ребенок делал свое дело. Затем я загнал в домашнюю сеть алгоритм, чтобы камеры следили за Джеком. Когда он начал делать движения, которые, казалось, указывали на приготовление к процессу, софт посылал бы нам предупреждение. Когда я начинал, у меня была точность 70%; несколько итераций добрались до офигительных девяносто семи. Это было здорово. Но потом я подумал, эй, это всё ещё связано с моей работой. Еще нужно встать, выследить мальчика и привести его к "Джону". Поэтому я сказал системе не просто предупредить меня, но отправить несколько программ на куклу Джека (Клянусь, они выдаются детям при рождении), чтобы она играла «Глянцевую подпорку» Кристи Даэ и шла в сортир. Он любит куклу, и он действительно любит песню, поэтому, как только она играет, он следует за этой штукой куда угодно. Поэтому он добирается до "Джона", и я встречаю его, дело будет закончено. Вскоре мне не нужно было появляться — кукла и ребенок позаботились о себе сами.

- Я знаю парня, который всегда имеет полный стол, даже если он находится в ста километрах от своего дома. Подготовка пищи автоматизирована, дроны загружают её, вылетают и доставляют её к нему. Он говорит, что экономит более двух тысяч ньюйен в год, просто не заказывая хавчик на вынос.
- Glitch

- Это всё мило, но как насчет того, что полезно на работе? Вот над чем я работаю: мы все знаем, как хакеры любят выбрасывать обоймы из пушек. Я работаю над программой, которая автоматически ставит метку на тех, кто беспроводным образом разряжает пушку. Если это исходит из законного источника, всё в порядке, им всё равно, что у меня есть метка, я скоро её удалю и никакого вреда не будет. Но врагу можно очень быстро отвесить подсрачник. Я разрабатываю несколько подъёбов, но я сообщу вам, когда софт допечётся.
- Bull

- У попавших в дикую природу людей счётчик обновляется каждые 48 часов.
- Glitch

- Тогда я буду веселиться два дня.
- Bull

ХАКИНГ И ВЗЛОМ ВЕЩЕЙ

Я говорил, что взлом заключается не только в том, чтобы залезать в вещи и делать незаконные штуки, но это не значит, что речь идет не о тех вещах. Когда мы принимаем всеобщее любопытство и готовность хакеров к тому, чтобы разобрать и посмотреть, как всё работает и прибавим его к пренебрежению общественными и политическими правилами, мы можем видеть, как они врываются в места, где, по замыслу создателей, хакеров и близко не должно быть. И если бы я оставил его таким образом, всё это выглядело бы как приятное, непринужденное развлечение. Хакеры ни о чём таком не думали, когда ворвались и стёрли всю вашу дебиторскую задолженность из базы! Они просто экспериментировали с тем, что они могли сделать! Это, конечно, полный пиздёж.

Насколько хакеры любят притворяться, что мы являемся отличным обществом, мы склонны мотивироваться большинством тех вещей, которые мотивируют остальных. И две из этих вещей — конкурентоспособность и эго — играет очень большую роль в наших незаконных действиях. Да, какой-то ребенок скажет, что она просто хотела вломиться в комлинк Гоуствокера, чтобы посмотреть, сможет ли это сделать. Это не совсем ложь, но и не совсем правда. Возможно, она хотела посмотреть, сможет ли она, но причина этому одна – желание доказать своё превосходство. Этот девайс защищён по самым последним стандартам, которые только могут реализовать неприлично большие деньги, и если она его сломает, то она выше их — «они», разумеется, те, кто программировал защиту. Очень приятно взломать того, кто очень долго хвастался своей защищенностью.

Это означает, что много времени мы не просто исследуем – мы показываем, насколько мы задиры и достойны нашего места в глобальных рядах хакеров. Табель о рангах может быть неофициальным, но все еще отслеживается в уме каждого хорошего хакера.

- Значит, кто-нибудь из наших местных хакеров когда-либо попадал в верхнюю часть списка?
- Chainmaker

- Трое админов? Нет. У всех нас есть наши отвлечения или слабости. У меня вспыльчивость, у Glitch — суетливый перфекционизм, а Slamm-0! заражён тяжёлой формой сламизма. Но все мы стоим в тени человека, который совершенно точно был номером один.
- Bull

- Полагаю, я могу подняться выше, но я никогда не любил эти игры.
- Puck

Что это значит для всех вас, кто работает с хакерами, так это то, что вам нужно *всегда, всегда* принимать его эго в расчёт. Самый дисциплинированный хакер в мире по-прежнему склонен к писькомерству с любым, кто на него плохо посмотрит. Будьте готовы либо смиритесь с некоторыми задержками, либо верните своего хакера в чувство, чтобы убедиться, что работа выполнена.

КТО НЕ ХАКАЕТ

Поскольку мой список «хакеров» настолько широк, эта категория довольно маленькая. Используете ли вы свои электронные устройства так, как предписано производителем? У вас есть неистовое желание сунуть нос под графическую оболочку ОС и посмотреть, как можно там повеселиться? Тогда вы не взламываете. И это нормально. Вот почему хакеры вкладывают много времени в классные вещи, которые вы покупаете, чтобы вам не приходилось возиться с ними, если вы этого не хотите.

Стоит также обсудить одну важную особенность хака: это не просто. Во-первых, для получения действительно хорошего решения или программы требуется время. Мне очень нравится решение по приучению Джека к горшку, но если вы спросите меня, что бы заняло больше времени и успехов, программируя все это или просто следя за ребенком и убедившись, что он добрался до сральника, то я должен был бы ответить твердо «Я не знаю». Лично я получил больше удовольствия от программирования, но это не значит, что такой путь эффективнее.

Разрушение и внедрение всегда были нелёгкой частью хакерства, но новая Матрица сделала её сложнее. В старой Матрице вы прыгали и плыли в толпе, пытаясь позволить массовому хаосу и путанице окружающего мира преодолеть любые усилия, чтобы найти вас. В новой Матрице все предназначено для того, чтобы вы выделялись, а охранники виртуальной улицы более внимательны и квалифицированы, чем когда-либо. Они также беспощадны в том, как нападают — вежливое первое предупреждение в значительной степени ушло в прошлое. Вы должны быть умными, точными и готовыми постоянно двигаться, чтобы кто-нибудь не нарисовал на твоей спине мишень. Это делает тебя напряженным, но это также означает, что ваша работа может быть выполнена быстро, что приведет вас к успеху вашей общей миссии. Это спешка, проверяя ваши навыки и яйца против других устройств, хакеров и всевидящего БОГа в реальном времени, пока вокруг вас летают пули. Легко? Нет. Удивительно? Да. Если ты — я.

- Возможно, это не нужно проговаривать, но Slamm-0! воплощает чванство, которое является важной частью хакерской культуры. Вероятно, он расскажет об этом позже.
- Bul

ЧИСТОТА ХАКА

Для тру-хакера (сложение слов и использование дефиса в середине — это большая хакерская штука), делать классные вещи приятно, но это не единственное удовольствие. Существует эстетическая ценность хака, в которой решения, которые являются чистыми и простыми, ценятся больше, чем сложные и неудобные. Этот последний вариант часто заманчив, потому что он может быть самым быстрым. Давайте возьмем пример настройки автомобиля и летающих дронов для работы с минимальным контролем риггера или кого ещё. Иногда вы можете видеть утверждения о совместимости между системами тачек и дронов из коробки, но, если снаряжение не изготовлено одной конторой — всё это фуфло. Системы построены для обычных пользователей, которые собираются использовать каждый автомобиль или дрон по отдельности, но не для тех из нас, кто знает преимущества координации. Вы можете включить опцию их синхронизации, но результат будет ужасен.

Также вы всегда можете попытаться собрать на коленке быстрое решение. Есть патчи, которые вы можете найти, пошукав в Матрице, и которые как минимум попробуют чуть-чуть их подружить. В работе будет лаг, а максимум что вы получите от девайсов, это обмен сообщениями типа «я тут», но и то хлеб.

Костыли является низшей формой исправления функционала. Они похожи на скрепление кучи заплаток, которые вы нашли в мусоре и назвали одеждой. Результат уродлив и сильно склонен к падению. Но какое-то время “оно” работает.

Если хочешь быть больше чем просто "умным" ты должен использовать все возможности. Как лайтовый вариант, ты можешь использовать код программы для контроля одного устройства и переопределить его для других. Если ты сможешь сделать это, тебе больше не понадобится патч для совместимости. Не все девайсы способны понимать друг друга, но все они говорят на одном языке, а базовые коды, на которых они построены, одинаковы. Это дает вам много возможностей для взаимодействия машин. Когда они находятся на автопилоте, их процесс принятия решений будет схожим, поэтому они могут легче предвидеть друг друга, так же, как близнецы могут часто предвидеть действия друг друга. Теперь у вас лучшая, более плавная, более свободно распространяющаяся сеть. Твое решение хорошее. Но еще не изящное.

- Обратите внимание, что Slamm-0! говорит о том, что это одно из решений для улучшения сети, а не единственное. Одна из замечательных особенностей взлома заключается в том, сколько маршрутов ведёт к одному и тому же пункту назначения. В текущем JackPoint'e Bull, Slamm-0! и я внедрили много обновлений безопасности, переработали некоторые сетевые стандарты и выполнили другие сервисные задачи. Во всех этих задачах они придумали способы, до которых я бы никогда не догнал. Некоторые из них лучше, чем то, что я сделал; некоторые из них, на мой взгляд, хуже. Но все они раскрывают разные способы мышления, которые я нахожу увлекательными.
- Glitch

- Я знаю, что это обобщение, но, по моему опыту, техноманты менее терпимы к костыльному коду, чем декеры. Мы не просто используем код; мы чувствуем это, мы живем в нем. Когда это грязно, это похоже на жизнь рядом с свинофермой — это оскорбительно и раздражает.
- Netcat

Проблема с этим решением заключается в том, что у него будут те же ошибки и странности, что и у исходного кода (что часто вызывает раздражение хакеров, и причина, по которой мы ненавидим использовать чужое снаряжение, потому что оно подходит для владельца, а не для временного пользователя, или потому, что на нём стоит заводской код. Блджать). Если вы хотите получить по-настоящему изящное решение, вам нужно реально заняться ловлей багов, либо создать новый код с нуля. Последнее — мой выбор.

- Чип правда. Он никогда не приносил в дом устройство, на котором стоит оригинальный код.
- Netcat

Поэтому для некоторых из нас никаких ограничений, мы ограничены только собственным умением и воображением. Хотите кучу заранее запрограммированных хореографических маневров? Действуйте. Хотите, чтобы они немедленно изменили свои относительные позиции на основании размера и источника урона? Вы можете сделать это. Хотите, чтобы их ответы и тактика варьировались в зависимости от лица, которое их программное обеспечение для обработки изображений может выбрать из толпы? Вы просто должны это сделать!

Разумеется, изящество — это не просто добавление функционала. Есть множество устройств с синдромом неро, в которое добавляли функцию за функцией, пока не получился франкенштейн, делающий десять дел одновременно. Важно то, как вы используете эти функции для совместной работы, как программное обеспечение следует за деревом решений и т.д. Нет технически точного способа описать, что такое, элегантный код — вы должны почувствовать это. Но как только вы это видите (предполагая, что знаете, что искать) и чувствуете, как он движется по своим операциям, вы узнаете.

На самой вершине эстетической пирамиды стоит идеальный код, а также несколько длинных и раздражающих дебатов о том, является ли идеальный код желаемой целью. В хакерской культуре есть довольно сильно мнение, что слишком много беспокоиться о совершенстве, значит потерять в практическом применении. Мы все знаем, что костыли отвратны, но они функциональны, что уже неплохо и куда лучше идеального, но несуществующего кода. Было бы здорово придумать что-то совершенное, что-то обтекаемое, без ошибок, полностью функциональное, адаптируемое и любые другие приятные слова, которые вы хотите придумать. Но никто из нас не видел этого в нашей жизни, и вряд ли увидит. Мы не хотим слишком много гонятся за неуловимым совершенством, но мы желаем знать, что оно там есть, как отдаленная возможность. Может быть, когда-нибудь, подпитываясь тройной заварки сойкофе и сладким дреком от Womp-Snappers, после 36 часов непрерывного кодинга твой ум превзойдёт тело и его физические пределы, избавится от ограничений нашего, основанного на мясе, способа думать и понимать код, родит совершенную и чистую красоту, которая заставит всех смотреть на него задыхаясь от восхищения.

До этого момента элегантности достаточно.

ХАКЕРЫ И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ

Как вы, вероятно, знаете из начала этого текста, хакеры не всегда ладят с остальным обществом. Смесь страха и трепета беспокоит общество, не слишком помогает и множество смехотворных изображений хакеров в средствах массовой информации. Как и графические пользовательские интерфейсы, которые, по их мнению, мы используем (где я могу получить этот индикатор прогресса, который показывает мне, сколько осталось до взлома базы прототипа Ареса?). Ну и тот маленький вопрос, о котором я упоминал ранее, что иногда, без обид, вы все действительно очень скучные. Это сводит меня с ума от того, как вы часто говорите, как скучен бейсбол, но по крайней мере что-то происходит там регулярно — сегодня подача проходит каждые пятнадцать секунд. В вашем маленьком разговоре, напротив, абсолютно ничего не происходит предложение за предложением, и это в разговоре который может длиться пятнадцать минут, полчаса, а то и больше. На это у вас терпение есть, а вот подождать, пока Кайл Барсон приготовится подать фастбольный мяч на скорости 160 километров для вас просто нереально. Но я ухожу от темы.

Чтобы помочь вам разобраться с хакерами в вашей жизни, в вашем доме или в вашей команде, я опишу некоторые общие характеристики хакера, о которых вы должны знать.

ХАКЕРЫ ОБОЖАЮТ РАБОТАТЬ

Хакеры известны своими ночными взломами, кодингом в течение нескольких дней подряд и склонностью менять сон на сделанную работу. Зачем? Потому что нам нравится это делать! В более общем плане нам просто нравится хакать. Моя привязанность к просмотру видов спорта ставит меня в меньшинство хакерского сообщества, которая обычно скорее участвует в чём-то, чем смотрит (в мою защиту, каждый раз, когда я смотрю игру, я собираю статистику, просматриваю работу других и разрабатываю новые способы анализа статистики, поэтому я не смотрю пассивно). То, что мы делаем для отдыха (помимо взлома), имеет тенденцию быть более индивидуальным. Боевые искусства — популярное времяпрепровождение, и среди некоторых хакеров есть их поклонники. Компьютерные игры и другие — также популярны, так как это развлекательные мероприятия, которые удерживают наш мозг. Мы, конечно, не выше участия в вечеринках и пьянстве, хотя бы потому, что это дает нам возможность спустить пар. И если мы выпьем достаточно, наша терпимость к разговору возрастает.

- Хакеры не слишком хороши в спокойном созерцании, но это не значит, что они не думают о более широкой картине. Они просто предпочитают получать общую картину, постоянно действуя и дёргая её до тех пор, пока они не соберут полное целое, вместо того, чтобы отступать и размышлять об этом издалека.
- Sounder

ПРАВИЛА НЕ ДЛЯ НАС

Хорошо, раньше я пытался отодвинуть идею о том, что хакинг — это незаконная деятельность, но здесь я собираюсь немного подкрепить её. Если вы поговорите с хакерами об их первом взломе, они, вероятно, скажут вам, что они нарушают какое-то правило. Может быть, это были правила их родителей о том, как обращаться с новым комлинком, который они только что получили. Или правила школы об использовании школьных устройств и сетей. Или, если вы выросли на улице, как и я, первый опыт, который у вас был с любым электронным устройством, — это снять его с какого-нибудь обсоска, который не следил за ним достаточно внимательно. Дело в том, что почти всегда людям запрещают взламывать. Но они всё равно сделали и получили результат, который им понравился.

Это не то, что создает здоровое уважение к правилам, более того, вся жизнь хакера этот опыт подкрепляет. Наши образцы для подражания — это люди, которые нарушали правила, делали разные вещи и приносили их миру. Это то, кем мы пытаемся стать, и мы не будем следовать глупым правилам этикета или даже профессионального поведения, которые не позволяют нам делать это. Одна из вещей, которые триды освещают правильно, заключается в том, что независимо от того, в какой среде хакеры находятся, они, как правило, выглядят по-другому и опускают все доминирующие тенденции. То, в чём они ошибаются, — это идея, что мы все жиртресты в футболках. Некоторые из нас, да, но не большинство. Но мы не собираемся носить галстук только потому, что все остальные его носят, и нам не будет неудобно просто потому, что какой-то дизайнер этим смущён. Мы будем носить одежду, в которой будем чувствовать себя хорошо, если мы окажемся в ней на двадцать четыре или сорок восемь часов подряд, то большинство из нас разобралось, как это сделать, не выглядя так, как будто мы только-что встали с постели.

- Это сложный баланс. Мы не хотим, чтобы общество думало, что мы заботимся о том, как мы выглядим, но нам также нравится выглядеть круто. Мы просто действуем так, как будто мы выглядим круто для собственного удовольствия, но это верно только отчасти.
- Netcat

Это общее отсутствие правил означает, что наши взломы очень легко начинаются с того, что кто-то пытается навязать нам правила. Любой из вас, кто пытался возглавить команду с хакером, знает, о чем я говорю. Вы планируете, прописываете роли каждого, и каждый кивает, но не хакер. Хакер дает вам длинный список ошибок, связанных с вашим планом, включая материал, который является частью обязанностей хакера и тому подобное. Некоторое время хакер не знает о том, о чем они говорят, но они все равно говорят об этом, потому что, если кто-то другой разрабатывает план для них, он не окажется идеальным.

К счастью, большинство лидеров команд, имеют некоторый опыт работы с людьми и знают, как управлять хакерами. Вы не навязываете им план, вы спрашиваете их, как они хотят выполнить свою часть. В большинстве случаев они дадут вам ответ, близкий к тому, что вы хотели бы в первую очередь, и они примут любые изменения, если вы представите их таким образом, чтобы это казалось их идеей.

- Это звучит сложно, но на практике понять легко, если вы работали с человеком и знаете, что ему нравится. «Итак, мы выйдем на крыше. Эй, что ты сделал с датчиками три месяца назад? <пауза для ответа> Думаешь, ты сможешь снова срубить их? Виз!»
- Chainmaker

- Другими словами, пусть это потащит их туда, куда тебе нужно. Хакеры — не единственные бегущие, для которых это подходит.
- Fianchetto

ХАКЕРЫ НЕ ПОДЧИНЯЮТСЯ ФОРМАЛЬНОСТЯМ

Хотите серьезно разосраться с хакером? Дайте ему расписание, которому необходимо следовать. Я не говорю о сроках: каждый должен иметь дело с ними, и всё в порядке. Я говорю о назначении десятичасового рабочего дня или проверке, чтобы убедиться, что они выполняют задание, когда вы думаете, что они должны делать. Нам это не нравится. Мы лучше всего работаем, когда нас не трогают, и это не всегда укладывается в расписание.

Однако, мы не идиоты или дети. Мы знаем, что некоторые вещи нужно делать в определённое время. И мы знаем, что сроки должны существовать. Просто дайте нам срок без графика того, что и когда нам нужно делать и мы доберёмся туда. Говоришь, что нам нужно каждый день работать с особым сдвигом, и пытаешься контролировать нас? Мы закирпичим твой комлинк задолго то того, как приступим к работе.

ХАКЕРЫ ЭТО ГРУППА РАВНЫХ

Одним из основных принципов хакерства является то, что человек менее значим по сравнению с тем, что он делает. Хакеры говорят, что они готовы принять кого угодно, независимо от их происхождения, лишь бы кодили круто. Ваш пол, сексуальная ориентация, раса, метатип, этническая принадлежность и страна происхождения не имеют значения, если, конечно, вы можете дать жару. Точно также не важен ранг или социальный статус. Если вы сделали что-то круто, отлично, тогда вы чего-то стоите (если предположить, что это было не так давно, и, если вы сделали то, чего ещё никто не смог переплюнуть). Вы унаследовали позицию от своих родителей или получили её благодаря своим исключительным способностям? Вы получите то уважение, которого заслужили и неважно, что написано на карточке.

Другая часть нашей эгилитарной природы заключается в том, что мы поддерживаем открытость и обмен. Вот почему у многих из нас проблемы с уходом старой Матрицы. Так или иначе у нас была сеть, которая соответствовала нашим идеалам и которую мы поддерживали сотню лет (ну, я лично не поддерживал её так долго, не настолько я старый). Она была открыта, она была основана на открытом и общедоступном коде. Когда корпы поняли, насколько не корпоративным всё это было, они забрали её.

Но хоть корпы и не шарят код, мы шарим[6]. Кэши с открытыми сорцами[7] всё ещё существуют, и вы можете найти множество хостов, где единомышленники обмениваются историями и советами. А что не шарено, то мы пошарим, как тогда, с кибердеками.

Если вы хотите стать тру-хакером, не связывайтесь с тем, что создавалось под товарными знаками, авторскими правами и прочим дерьмом. Расшарьте его, сделайте доступным и захватывающим для использования, и доход придет. Если для зарабатывания денег в качестве хакера тебе нужно играть в правовые игры, то отложи деку и иди в юристы.

ХАКЕРЫ НЕ НАСТОЛЬКО ГРУППА РАВНЫХ, КАК ДУМАЮТ

И теперь мы добираемся до более тёмной стороны хакерской культуры. В прошлом веке некоторые люди заметили забавную вещь. Хакеры продолжали говорить о том, как хороший код может исходить от кого угодно и откуда угодно, но, когда вы смотрели на списки и (особенно) руководство влиятельнейших компаний, вы обнаружили, что все они соответствуют определенному профилю. Было гораздо больше людей, похожих на друг друга, чем тех, кто от них отличался. Так в чем была проблема? Были ли эти люди просто способными генерировать хороший код? Если хакеры утверждали, что считают многообразие добродетелью, почему они не ассоциируются с более разнообразной группой людей.

Прошло много споров и срачей, да и оправданий было достаточно. Но это не наша вина! Школы не обучают кодированию в детстве (неважно, что многие из нас не попали в хакерство после школы, но многое стоило бы прочитать ещё в школе)! У нас не так много кандидатов из других источников (что не имеет ничего общего с наймом знакомых)! Это не наша вина, что девушки и другие люди не могут идти в ногу с нами (не слишком хороший аргумент от эгалитариста, но уж как есть) ! Это ваша вина, что указали на это, все было хорошо, пока вы не указали на дисбаланс (гм ... что?)!

Многие из этих аргументов не были сильными, но на какое-то время они неплохо вбросили, потому что еще один аспект хакерской культуры — отсутствие уважения к правилам. Люди, которым указывали на отсутствие разнообразия в хакерской культуре, чувствовали, что посторонние приходят и пытаются создать правила для них. Реакция была логичной. Они бунтовали, отвечали издёвками и отстаивали свои убеждения.

До того дня, когда они поняли, что они были глупыми, что, если они действительно хотят торжества хакерского сообщества им необходимо сломать барьеры, удерживающие людей (и перестанут притворяться, что этих барьеров не существует). Они намеревались быть более открытыми и инклюзивными, по-настоящему.

Ха-ха! Просто шучу. Люди этого не делают. Так уж получилось, что мир становился все более разнообразным, и всевозможные хакеры, как внутри корпораций, так и снаружи, понимали, что если они действительно хотят знать, что делают лучшие хакеры, им придётся обратиться к более широкому кругу людей или остаться позади. Поэтому они рассмотрели способы открытия хакерского общества для большего разнообразия, только чтобы понять, что у них нет идеи, как это сделать.

Некоторая проблема заключалась в том, что хакеры — это люди (и металюди), собравшие в себе все слабости метачеловечества. Мы склонны к слепым пятнам, основная проблема которых — человек не знает, что они у него есть. Поэтому многие из нас думали, что мы относимся к каждому серьезно и относимся ко всем одинаково, но у нас была плохая тенденция, когда женщина подошла и описала новую программу, которую она хочет написать, мы кивнули головой и сказали: «Ну да, может быть, надо только опыта поднабраться, сладкая», но если бы парень придумал тот же софт, на том же самом языке, мы все были бы похожи «Святое дерьмо, мне жаль, что у меня не было миллиона ньюйен, поэтому я мог бы инвестировать его в идею этого парня».

Имейте в виду, что это другие хакеры, о которых я говорю. Не я, конечно.

- За последние два года Slamm-0! примерно пять тысяч раз сказал: «Не могла бы ты сменить пелёнки Джеку? Я пишу такую офигенскую прогу.»
- Netcat

- Эй, это просто потому, что я офигительно гениален. А не потому что я парень.
- Slamm-0!

[6]В данном случае это передача кода в открытый доступ, с правом свободного использования и, с вариациями, модификации.

[7]Исходный текст программ. Святая святых конкретного софта.

Дело в том, что в то время как появились проблемы (в том числе неизбежное появление людей, которые всплывают и понеслось «мы меняем нашу святую традицию кодирования, почему она не может быть такой, какой она всегда была? Оставаться неизменной многие десятилетия подряд?»), люди стали довольно сильно нацелены на достижение, означало, что по-факту прогресс достигнут, а многообразие хакеров представлено всей разновидностью металюдей. Но иногда следы прежних взглядов и снобизма поднимаются на поверхность, поэтому будьте готовы их расчистить. Если вы тролль, будьте готовы всю жизнь противостоять людям, выражающим сомнение в ваших способностях. И не ожидайте, что это влияние общества. Помните, мы живем в Шестом Мире, где люди могут твёрдо верить в равенство и многообразие, пока кто-то не заплатит им достаточно, чтобы пересмотреть свои убеждения. Всё имеет цену, так почему бы терпимости не уйти с молотка?

ХАКИНГ И БЕГ В ТЕНИ

Теперь, когда мы знаем основы хакерства, давайте посмотрим, как оно работает в поле. Вероятно, в вашей команде есть хакер, а если нет, рано или поздно он вам понадобится. Он сильно помогает делать то, за что вам платят, поэтому стоит получить от него максимальную отдачу. Вот несколько советов по питанию и уходу за хакером в дикой природе.

УЧИТЫВАЙТЕ НЕДОСТАТОК ВНИМАНИЯ

Если у вас будет длинная встреча по планированию, в которой вы набросаете всё, что собираетесь делать на ходу, будьте готовы к тому, что внимание вашего хакера ослабнет. Он может открыто объявить о скуке, отвлекать остальных или иным способом сорвать всё планирование. Самое худшее, что вы можете сделать, это позволить этому сработать. Мы знаем, что планирование важно и, как я уже говорил, мы не дети. Мы не пропускаем важные вещи только потому, что кто-то не может сидеть спокойно. Поэтому дайте хакеру возможность активно участвовать в планировании. Попросите его найти карты или чертежи здания, проверить предысторию цели или что-то ещё. Не настаивайте на том, чтобы он вышел из Матрицы на время планирования — это как просить уличную сэмми отключить кибер-руку во время боя. Не думайте, что постоянное использование Матрицы — отвлечение внимания. Подумайте об этом как о преимуществе.

СЛЕДИТЕ ЗА ШУМОМ

Шум — серьёзная помеха в работе. Это отличный уравнитель — посредственный хакер в идеальном, малошумном положении может выбить охрененного деккера, который далеко от цели и в середине спам-зоны. Уменьши шум и твое положение сильно улучшится. Когда хакер говорит тебе, что ему нужна лучшая позиция, найди способ её получить. Если только вам не придется проходить через нуль-зону или что-то типа того. Затем сообщите хакеру о том, что он может уйти в свою реальность и сделать свою работу.

- Я не думаю, что люди используют воздух достаточно. У нас есть три измерения — используйте их. У магии и технологии есть несколько способов подняться в воздух, зачастую это хороший способ покинуть зону наземного шума. Только помните о компромиссе: в воздухе куда меньше укрытий.
- 2XL

ВКЛЮЧАЙ ВООБРАЖЕНИЕ

Одна из самых важных для эффективного использования хакера вещей — это помнить, что большую часть времени, если вы не работаете в Сахаре или типа того, вокруг вас есть миллион вещей, которые могут быть взломаны. Большая часть людей думает о комлинках, камерах и оружии, но не стоит ими ограничиваться. Тачки, системы уборки зданий, системы освещения, системы вентиляции, даже такой примитив как водопровод, обычно так или иначе подключены к Матрице. Ваш хакер может сыграть определённую роль в создании необходимой среды для успешного бега. Независимо от того, обеспечивают ли он отвлечение, повышает температуру в помещении, чтобы датчики тепла не заметили вас, или перепрограммирует дронов на взлом двери, или что-то еще, у хакеров есть что предложить, помимо захвата данных и притягивания патронов. И не только при чёсе — в бою они тоже могут отлично сеять хаос и беспорядок, а также сделать угрозу или препятствие из самых странных и неожиданных вещей.

Но не верьте мне на слово. Люди ДжекПойнта, позвольте мне вас услышать! Что может сделать ваш хакер, чтобы облегчить работу?

- Одной из небольших льгот, которые предлагают некоторые корпы, являются дрониста или автоматическая кофейная тележка, которая блуждает в офисных коридорах, обслуживая служащих. Она регистрирует такие вещи, как время прибытия и предпочтения в напитках, чтобы предвидеть, кто захочет кофе и время, когда оно потребуется. Это здорово для рабов зарплаты. И для нас тоже, потому что привычки прихода и отъезда сотен корпоративных сотрудников записываются в её базах данных. Загрузка этой информации может быть очень полезной, но также тележка настолько велика, что, будучи гномом или маленьким человеком, вы можете сделать поддельную версию и незаметно передвигаться прямо в дроне. Просто не рассчитывайте на то, что эксплойт продержится слишком долго — корпы достаточно быстро реагируют на наши трюки и очень скоро лишат своих рабов и этого преимущества.
- Sunshine

- > Никто не знает всех в своём корпусе или даже на своём этаже. Так что, если они получат записку от кого-то, кого они не знают, обычно они поверят. Трюк состоит в том, чтобы начать с приятных нейтральных сообщений, чтобы установить личность поддельного сотрудника. Не начинайте с сообщения типа «Совершенно секретная встреча в обеденном зале Б» Даже самый тупой корпо-дрон просечёт гниль. Вместо этого узнайте, когда происходит "день кренделя" или какое-то другое событие, а затем ваш фальшивый сотрудник отправляет по почте заметки, в которых говорится: «Эй, помните, бесплатные кренделки в лобби сегодня!» Сделайте несколько таких вещей, и люди начнут любить тебя. Затем, когда наступит подходящее время, и вы пробираетесь в офис (если вам нужно делать это в рабочее время, которое в нашем мире с тремя сменами случается довольно часто), выпустите сообщение от вашего фальшивого идентификатора о критической встрече в конференц-зале или бесплатное мороженое внизу или что-то еще, и смотрите, как люди побегут. Работает просто волшебно.
- 0rkCE0

- Если на беге вы не пользовались корпоративной ДР, пора начать. Корпоративные оверлеи ДР немного странны — заправилы хотят, чтобы место выглядело красиво и привлекательно, но не настолько, чтобы сотрудники отвлекались от того, что делают. Это означает, что вы не найдете много экзотики, например, тематических офисов или что-то ещё. Просто будет много дерева и мраморной графики с простым, стильным летерингом. Они становятся частью общего визуального фона офиса. Дело не в том, что люди этого не замечают — если бы они это делали, это было бы не так весело, но они просто предполагают, что оно всегда было там. Если хотите, вы можете пойти на радикальное переосмысление, поставить в джунгли обезьян или что-то еще, что немного развлечет и дезориентирует людей, но более эффективной может быть именно незначительная модификация. Переместите ОДР, указывающий путь в столовую на пять метров дальше по коридору. Сделайте несколько ОДР просто исчезнувшими, так что люди, привыкшие делать что-то вроде поворота налево на третьем ОДР, запутались. Задержки и путаницы, которые вы можете вызвать благодаря небольшим твикам, подобным этому, довольно забавны. Если вы не взламываете ДР по мере проникновения, вы упускаете массу веселья.
- /dev/grrl

ВЗЛОМ С ЕДИНОМЫШЛЕННИКАМИ

Я начал рассказ с того, насколько обворожительными люди находят хакеров и что это часть нас самих «Да, вы должны быть заинтересованы в нас». Потому что мы думаем, что вещи, которые мы делаем, действительно круты. Поэтому, естественно, когда мы ищем людей, с которыми можно повеселиться в часы простоя (тридцати шестичасовой кодо-запой тоже считается простоем), мы находим единомышленников.

Но когда дело доходит до других хакеров, наши трюки не всегда схожи. Мы все любим хакать, но это не значит, что мы все подходим к нему одинаково или у нас одни и те же конечные цели. Мы все можем тарабанить код, но то, что мы делаем с этим кодом, может быть принципиально разным. Верно, Пак?

- Точно. Некоторые хотят вызвать ужасную боль и поломать то, что мы называем миром, а затем найти лучший способ существования. Другие хотят играть с игрушками на дистанционном управлении и наблюдать, как взрослые преследуют маленькие шары по всему объекту.
- Puck

Это означает, что каждый из нас, тяготеет к группам хакеров (и их эквивалентам, племенам техномантов), чтобы найти поддержку, поделиться идеями и заняться проектами, над которыми мы можем работать вместе. Это может быть выкладывание в открытый доступ личных фотографий с комлинка каждого генерального директора корпорации, возможно, поиск спецификаций последнего бронежилета Ареса, созданного для следующего сезона Пустынных Войн[8], на худой конец, попытки уничтожить мир, вызвав Рагнарёк и сумерки богов. Да мало ли есть достойных занятий.

- Племена техномантов эквивалентны хакерским группам? Только если хакерские группы подвергаются харассменту, преследованиям и должны собираться вместе, чтобы поделиться советами и приемами, как избежать людей, которые хотят забрать их мозги. Это происходит? Нет. Милый, твоё сравнение сосет.
- Netcat

В любом случае, здесь есть несколько групп хакеров и техномантов, к которым вы можете присоединиться, это может вызвать проблемы или стать полезным ресурсом.

КОЛЬЦО ЧАСОНА

Члены: 150

Требования: активность, лояльность, секретность

Ресурсы/взносы: Роскошные. Онлайн-казино и несколько последних записей виртуального и ЛОЖного секса даёт Кольцу Часона, в переносном смысле, печатный станок. Впрочем, временами они его включают в прямом смысле.

Описание: Каждая преступная организация в мире давно осознала важностью наличия виртуального компонента вместе с хорошей матричной защитой. Однако, Кольцо Сеульпы Часона уже много лет находится на переднем крае матричной преступности, и они продолжают существовать как полностью виртуальная сущность. Кольцо не имеет каких-либо официальных объектов, хотя любой из роскошных домов высокопоставленных членов может служить импровизированным местом встреч. Но зачем беспокоиться о мясном мире, когда у них такие прекрасные возможности в Матрице? Кольцо запустило казино Анийо — гигантский виртуальный игровой сайт. Любые виды игр, которые вас интересуют, могут произойти там, от очевидных вещей, таких как карточные игры и игровых автоматов, до ставок на спорт или любое другое событие, т. е. то чем многие правительства и корпорации недовольны. Хочешь поставить на количество трупов, которые появятся в Пустошах в четверг утром? Легко. Как насчет ставок на вердикт суда? Не труднее.

- Это неважно, люди просто гадают о текущих событиях. Почему какое-либо правительство или кого-то это заботит?
- Chainmaker

- Потому что у правительств слишком много опыта с людьми, делающими определенные ставки, а затем добивающимися нужного исхода.
- Kay St. Irregular

Пока вы находитесь в задних комнатах, обязательно ознакомьтесь с выбором ЛОЖных штук. Снафф, порно, виртуальные наркотики, всё, что захотите. Если вы считаете, что имеете полное представление о степени разврата метачеловека, изучите их запасы. Вы найдете совершенно новые ужасающие способы забыться за счёт других.

- Позвольте мне «вклиниться» в тему, прежде чем начнутся спекуляции или составление списка и сказать: Нет.
- Glitch

Бизнес прибыльный, а клиентский трафик высок, но Кольца Часона имеет дело с особыми проблемами, которые надёжно удерживают другие преступные организации от погружения в виртуальный мир. Когда все идет хорошо, преступные организации могут удерживать насилие на минимуме, но, когда дело доходит до дела, они всё ещё полагаются на угрозу насилия. Одна из причин, по которой они могут поддерживать мир, состоит в том, что окружающие не хотят с ними конфликтовать и основная причина этого — страх. Так что основная проблема «бизнеса» в Матрице: как внушить конкурентам и клиентам страх, если не возможности послать крепких парней? Матричные атаки, принудительные перезагрузки, окирпичиние девайсов и био-отдача — этими инструментами располагает любая виртуальная банда, но что вы делаете с человеком, который кидает вас, а затем полностью отключается от Матрицы? Как причинить ему боль?

[8]Реалити шоу со стрельбой.

Это приводит к некоторым важным задачам матричных членов Кольца Часона. Естественно, им есть чем заняться: поддерживать хост казино, оптимизировать софт и следить за тем, чтобы клиенты вели себя хорошо, но они не могут сосредоточиться только на этом. Они должны внимательно следить за самыми важными людьми, такими как поставщики, купленные копы и богатые клиенты, на случай, если с ними что-то пойдёт не так. Они должны быть экспертами-ищейками, способными моментально вычислить физическое местоположение любого человека (так что да, если ты отправишься в Анийо и примешься раскачивать лодку, то тебя заметят и попытаются отследить. Веди себя тихо). Они должны быть подкованы в матричной войне, но им также необходимо иметь базу данных наёмных мышц, которые им может потребоваться отправить почти в любую точку мира в короткие сроки. Важное значение имеет точная и актуальная база данных, а не гламурная. Попытка позвать на помощь предателя или мертвеца не поможет сохранить репутацию.

- Slamm-0! прав, поддержание базы данных не гламурно, но подумайте о конечном результате — точной базы данных надёжных и квалифицированных мышц. Это чертовски ценно.
- Thorn
- Просто помните, что они надёжны для Кольца Часона, верность другим не обязательна. Учитываете это, когда решаете как себя представить.
- Kia

Кольцо Часона принимает опытных и лояльных хакеров, но это совсем не синекура. Нет никаких сборов, потому что присоединение к кольцу — сплошная головная боль. Ты должен зарабатывать деньги. Если вы вступите в кольцо, вам нужно работать над проектами кольца. И само собой разумеется, что вам не нужно болтать о том, что вы делаете, или о ваших товарищах, и вы никогда не должны смешивать эти категории. Организованная преступность никогда не считала милосердие хорошим качеством.

СОТРУДНИЧЕСТВО

Члены: 10

Требования: Взносы, закрытость

Ресурсы/взносы: Средние. Сборы — 600 ньюйен за месяц, они идут на укрепления безопасности и секретности для всех членов группы. Это включает в себя онлайн-меры (улучшение способностей, расширение библиотеки резонанса и регистрацию спрайтов), а также офлайновые (включая финансирование явочных квартир и найм бегущих в тени).

Описание: Одна из самых долгоживущих техномансерских групп, эта группа сформировалась вскоре после Возвышения, ещё до того, как широкая публика приняла существование техномантов. Три изначальных члена — Cortex, Wizbyte и Slashdot — помогли каждому из них понять, что с ними происходит. С тех пор они очень активно занимаются любыми вопросами, связанными с техномантами, в том числе изучая и раскрывая корпоративные махинации, связанные с экспериментами в области техномансии. Такое любопытство не улучшило отношения с KTM и NeoNET, так что взаимное недовольство между этими корпами и Сотрудничеством продолжается и по сей день.

Первоначальное трио было очень осторожным в отношении расширения, позволяя войти во внутренний круг только полностью проверенным. Многие, в том числе техноманты, годами работали с Сотрудничеством над самыми разными проектами, но всё равно становились полноправными членами с большим скрипом. Хотя в большинство так приглашения и не дожидается. К 2072 году группа расширилась до семи членов; в прошедшие годы — до десяти.

В последнем расширении было принято 4 новых члена, а не трех, поскольку группа потеряла члена в 2074 году. Один из их членов, Engram, отправился в Лас-Вегас, чтобы принять участие в демонстрациях против Хоризон. Разумеется, члены Сотрудничества не катаются ради размахивания ОДР и выкрикивания лозунгов. Engram была прямо посреди Стрипа, когда техноманты начали наступление на владения Хоризон (и любые другие близлежащие корпы), а потому она стала одной из первых убитых в так называемой Резне Техномантов.

Сотрудничество не собирается забывать о Лас-Вегасе, но также они не настолько глупы, чтобы полагать, что десять человек, независимо от того, насколько мощно они могут манипулировать Матрицей способны уничтожить мегакорпорацию. Они также знают, что очень возможно, что кто-то в Хоризон

вычислил личность Engram и отследил её до Сотрудничества, поскольку Хоризон не лишен хакерских талантов. Именно поэтому, большая часть их деятельности последних лет была посвящена защите, как можно более глубокому сокрытию личностей и следов, чтобы никто, включая Хоризон и корпорации, которые всё ещё могут быть заинтересованы в препарировании техномантов, не вышел на группу.

Тем не менее, играть исключительно в защиту для них невозможно. В ситуации КФР они видят возможность укусить своего старого врага, НеоНЕТ, и они стремятся найти какие-либо доказательства их участия в событиях, которые привели к вирусу когнитивного фрагментационного расстройства. Если в своих путешествиях вы найдете что-нибудь интересное, сделайте копию и, может быть, Сотрудничество заплатит за неё.

Этого вполне достаточно для повестки дня, но они не собираются забывать о Хоризон. Они понимают, что ключ не к тому, чтобы свалить Хоризон в одиночку — они не потянут против меги. Их задача — найти правильного союзника (или союзников), который сделает для них свою грязную работу. Ревизия мегекорпораций предоставляет им хорошую возможность. Две АА корпы, которых обошёл Хоризон, давно её ненавидят, а возможность понижения[9] и вовсе заставляет их кипятком ссаться. Им не нужен повод вломить Хоризон, так что Сотрудничество просто старается подлить масла в огонь. Подделка писем руководителей Хоризон, нацеленных на понижение статуса некоторых АА, обнаружение уязвимостей систем безопасности в некоторых холдингах Хоризон (особенно в портовых районах, ставших горячими точками в растущем конфликте) и утечка информации о жизни и путешествиях членов правления Хоризон — всё это часть деятельности Сотрудничества и их способы привлечения союзников. Если вы присоединитесь к ним, просто вспомните: Хоризон может быть «приятной» корпой, но когда Консенсус[10] говорит «фас»,

[9]В ранге. На самом деле ревизия мег это очень большой замес. Буквально мировая война с помощью бумаг и тайных убийств.
[10]Тайная группа, по слухам, управляющая наиболее важными операциями Хоризон. Подробностей нет.

корпорация теряет всякую жалость и сострадание. Даже по меркам мегакорпораций.

Естественно, Сотрудничество требует от членов или любого, кто знает о них, соблюдать секретность. Они неумолимы по этому поводу. Любого бита небрежности, любого неверного слова, всё, что могло бы раскрыть что-нибудь полезное о Сотрудничестве чужакам достаточно, чтобы вас выгнали. Они были достаточно осторожны в принятии новичков, так что это не является большой проблемой.

- Это не проблема для действующих членов. Они расправились с несколькими помощниками, которые не соблюдали крайнюю осторожность. Обычно они опустошают банковские счета и крадут личности, а не убивают людей, но иногда они делают исключения.
- Pistons

ВЗЛОМЩИЦКОЕ ПОДПОЛЬЕ

Члены: 10,000+ всего, 2500 или около того активных

Требования: Приватность, не быть мудаком

Ресурсы/взносы: Низкие. Официальных взносов нет, хотя члены вносят свой вклад в поддержку хоста группы. Помимо хоста, коллективных ресурсов нет.

Описание: В не столь отдаленном прошлом Взломщицкое подполье чувствовало себя частью большой Матрицы. Стремления этой частной сети — открытость, шаринг, свобода, весь этот джазз — были общими для всей Матрицы. Быть может во Взломщицком подполье его было больше, чем во всех остальных: безудержный обмен крякнутыми тридами и варезом, общедоступный стримминг любых матчей без явного письменного разрешения владельца, но казалось, что стоит остальному миру дать время и он станет таким же.

Стал? Нет. Благодаря горячей поддержке магакорп Даниэль де ла Мар привела Матрицу к новому, незавидному состоянию. Когда обычный человек говорит о Матрице, свобода и открытость даже не упоминаются. Они налегают на «безопасность» и «защищённость». Нео-анархистские группы сталкиваются с большим количеством цензуры и смогут обмениваться месагами? Хакерские гавани моментально выслеживаются и уничтожаются? Правоохранители могут отправлять людей, продающих пиратские копии «Water Margin 3» в частные тюрьмы на десять лет? Ответы «да», «да», и «офигеть как да».

Именно поэтому сегодня Взломщицкое подполье более важно, чем когда-либо. Речь идет не только о том, чтобы смотреть триды бесплатно или не платить за дополнения к ролевым играм; речь идет о том, чтобы зажечь факел идеала, концепцию того, что информация должна быть свободной, а знания — общими, и что Матрица — это величайший инструмент, когда-либо изобретенный для распространения богатств мира и выравнивания некоторых дисбалансов.

Даже в дни старой Матрицы преступления не являлись чем-то новым для Взломщицкого подполья, но теперь ставки стали намного выше. Мониторинг является гораздо более строгим, штрафы более жесткие, а общественная поддержка значительно меньше. Люди не видят во Взломщицком подполье борцов за свободу; они видят в них угрозу, подрывающие безопасность их новой блестящей Матрицы.

Одним из преимуществ новой Матрицы является то, что члены Взломщицкого подполья быстро выяснили, как построить собственный хост, дающий приличную степень конфиденциальности и безопасности. За последние несколько лет много времени было посвящено развитию этого хоста, особенно в смысле защиты. Многие пользователи хотели бы, чтобы наступательные возможности также были проапгрейжены, но конфиденциальность прежде всего.

Приватность воспринимается всерьез. Требования просты — если вы позволите кому-то отследить вас до хоста Взломщицкого подполья, то вы уходите, чтобы никогда не вернуться. Если вы вообще не уверены в том, следят ли за вами или нет, держитесь подальше.

Второе требование для членства в этом сообществе просто: не быть мудаком. Развивайте сообщество, а не ослабляйте его. Проявите некоторое уважение к своим собратьям-хакерам. Подходите к идее хакера, предлагающего хорошую работу, независимо от того, от кого она исходит. Есть много глупых игр, которые происходят в другом месте в Матрице — оставьте их вне подполья.

На случай, если что-то из вышеизложенного непонятно, я старый подпольщик и твердый сторонник его идеалов. Да, там много игр, тридов и ЛЖИ, но есть секретные досье на тайные действия корпораций, сведения о незаконной деятельности правительства, информация о хороших охотничьих угодьях с реагентами и многое другое. Семена революции живы, и мы будем продолжать делать своё дело, чтобы подготовить почву

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ РЫЦАРИ

Члены: 35 или типа того

Требования: Лояльность

Ресурсы/взносы: Низкие. Члены отдают тридцать процентов от любых поступлений от их деятельности в банду.

Описание: Го-банда Матрицы, Электрические Рыцари убивают цели ради острых ощущений от самого процесса. Финансовая прибыль — это хорошо, но им нужна не только она. В некотором смысле они похожи на дошколят (и я не имею в виду, что это обязательно плохо), поскольку им действительно интересно бросать вещи и смотреть, как они катятся, или бросать краску в стену, чтобы увидеть, какие узоры получатся.

К сожалению, разрушительная сила малышей намного опаснее и, что куда хуже, обычно она доминирует.

Во всяком случае, Электрические Рыцари творческие, но деструктивны. Вы восхищаетесь мужеством и умом, которые они вкладывают в свои действия, но иногда вы беспокоитесь о боли, которую они причиняют. И вы действительно волнуетесь, если они собрались поиграть на вашем рабочем столе.

Электрические Рыцари впервые прославились, когда разбили систему Gridlink в Сиэтле, что привело к эпической пробке, о которой люди ещё говорят. Однако они не остановились. В последующие годы они взломали демонстрацию трида на концерте Дейрдре в Тарисларе, чтобы вывести на табло слова «Тролиная сила!»; взломали навигационный спутник и отклонили несколько гружёных кораблей на сотни километров от курса; запустили рингтоны тысяч комлинков прямо во время речи Кеннета Брейкхевена[11]. Возможно, наиболее заметная их акция, это перенаправление множества грузовиков с живым товаром в даунтаун Сиэтла и открытие их дверей, так что деловой центр оказался набит коровами и свиньями, в прямом смысле.

Как вы могли догадаться, эти ребята обычно воспринимаются как общественная угроза. Никто не станет публично признавать, что они ему нравятся. На практике, однако, их выходки создают много хихиканья.

Конечно, жизнь члена матричной банды - это не только пранки. Есть и обычные вещи, такие как кража личных данных, трид- и ЛОЖ-пиратство, и другие менее заметные действия, меньше лулзов – больше денег.. Члены банды жертвуют тридцать процентов того, что они зарабатывают на банду. Они не слишком мотивированы, чтобы работать, чтобы заработать много денег для банды, хотя если бы они хотели по-настоящему зарабатывать, то выбрали бы другое занятие. Обычно они зарабатывают достаточно, чтобы содержать подвал разрушенной высотки, который, предположительно, используют как укрытие. Затем они возвращаются к игре в шутеры и планированию пранков.

Как вы, вероятно, заметили из описания их деятельности, банда сосредоточена на Тихоокеанском северо-западе, вероятно, в Сиэтле (некоторые говорят, что Такома). Их активность простиралась на юг до Сан-Франциско, хотя на них также вешают некоторые странности аж в Анкоридже. Тем не менее, Сиэтл и Тарислар получают большую часть их внимания.

Существует не так много базовых правил и догм, о которых можно поговорить с электрическими рыцарями. Несмотря на свое имя, они не сильно заботятся о рыцарстве или связанных с ним идеях. Как и большинство других занятий, они выбрали это имя, потому что считали, что это круто. Больше ничего.

Членство остается довольно низким, отчасти потому, что «Электрические рыцари» сильно заморачиваются доверием окружающих, а также потому, что они не слишком прибыльны. Каждый год к ним приходят несколько прихлебателей и подражателей, но обычно их посылают. Они будут принимать не-хакеров в качестве членов, если они считают, что они предоставляют полезный для них набор навыков, например, физическую защиту, но большинство качков не заинтересованы в том, чтобы проводить свои дни в детской ВР-зоне. Из тридцати пяти нынешних членов, возможно, пять не являются хакерами. Утверждают, что у них есть пара техномантов, но по большей части это недавно возвышенные, которые только пытаются привыкнуть к своим новым возможностям.

У электрических рыцарей недостаточно ресурсов, чтобы быть мобильными, и они не хотят, чтобы жертвы пранков выследили их, поэтому секретность для них важна. А потому лояльность тоже. Они будут прощать, что член банды неряшлив, они сами не без греха, но болтливость непростительна. Стоит только рассказать тайну не-члену банды, как все банды Сиэтла будут уверены, что это вы дёргаете их за яйца. А рыцари с интересом посмотрят за погоней.

- Как и многие пранк-банды, электрические рыцари хотят, чтобы люди знали, что они сделали, поэтому у них есть чёткая подпись. Следите за маленькой иконкой рыцаря на молнии — они отправляют её прямо перед тем, как всё упадёт. Если вы видите это, задраивайте люки или просто сваливайте.
- Pistons

[11] Анти-мета политик. Бывший орк. Придумывался бы он сейчас, был бы он блондином и магнатом по недвижимости.

- Они любят пранки, они очень хороши в них и обычно им нужны деньги. Если вам нужно качественно отвлечь внимание в Матрице, вы не можете поступить лучше, чем нанять этих парней. Сложность в том, чтобы их найти. Работайте с другими бандами. Они обычно могут рассказать вам, как связаться с членом Электрических Рыцарей, хотя они не могут гарантировать, что встреча пройдет хорошо.
- Haze

КИВАНЕТ

Члены: 150

Требования: участие, ограниченное членство (граждане ГКА).

Ресурсы/взносы: Роскошь, без сборов. Сеть поддерживает несколько хостов, в том числе один, построенный вокруг резонансного колодца.

Описание: Множество людей чувствуют в техномантии мистику или даже магию, в КиваНет так думает большинство. Но что еще вы ожидаете от сети, основанной по совету кучки шаманов? Основная идея КиваНет, насколько я понимаю, заключается в том, чтобы взять или перехватить управление Матрицей, особенно её «живыми частями» (читай: Резонансом) так же, как некоторые шаманские организации взяли на себя управление физической землей. Полностью спонсируемый Корпоративным Советом Пуэбло, члены этой организации хорошо оснащены роскошным штабом в Санта-Фе и дополнительными офисами в Солт-Лейк-Сити Сити, Финиксе и Лас-Вегасе. Членам не платят, но они могут находиться в штаб-квартире с большим количеством продовольствия, которое им предоставляется (на самом деле, они должны проверять, что я нахожусь в одном из физических мест хотя бы один раз в год или вернут на испытательный срок). Им предлагается потратить свое время, обращаясь к Резонансу, взаимодействуя с ним осторожно, чтобы лучше понять его, а затем записать свои мысли для потомков. Путешествия с погружением также очень приветствуются, хотя, если это произойдет, людям нужен реальный опыт, чтобы помочь им расти. Это означает, что повеселиться в штаб-квартире КиваНет приятно, но это не работа на целый день.

Техноманты были (и до сих пор являются) особым меньшинством в группе, но их численность растёт, поскольку КСП находит больше техномантов, и организация привлекает больше членов благодаря наполненному восхищением сарафанному радио своих членов. Из 150 нынешних членов около сорока являются техномантами; большинство оставшихся — техношаманы.

Хотя основные цели исследования Резонанса и поддержки техномантов ясны, причины, по которым столько денег нужно тратить на эти цели, неясны. Со всей концепцией Резонансных царств, содержащих копии любой электронной вещи, более глубокое понимание царств становится крайне важным, особенно с точки зрения шпионажа. Те, у кого более оптимистичный взгляд на человеческую природу (да, такие ещё остались, обычно их можно найти в зоопарках) говорят, что КСП ищет лучшую интеграцию с царствами, более целостный подход, чтобы мы могли относиться к нему лучше, чем к физической и астральной реальностям, которые мы засрали сотней способов. Фишка в том, что мы уже точно загадили Царства Резонанса цифровым мусором (если, конечно, царства из него не состоят), так что попытка освободить его от нашего влияния попросту обречена.

- Не кажется ли вам, что для корпорации, а КСП это именно она, это звучит слишком благородно? Они не хотят лучше понимать Резонанс, чтобы защитить его, они хотят его использовать. Тот, кто контролирует резонанс, будет контролировать Матрицу, или, по крайней мере, они так думают. Эта сеть звучит неплохо, но опасна, как чёрт.
- Clockwork

ВОРОНЫ

Члены: 17

Требования: Лояльность

Ресурсы/взносы: Средние. Сборы — 150 ньюйен в месяц. У воронов есть частный хост, который подключен к КиваНет от КСП, и они получают от них значительные матричные ресурсы. Они также используют офисы КиваНет в Санта-Фе, Финиксе, Солт-Лейк-Сити и Лас Вегасе.

Описание: Каждая большая группа в мире нуждается в боевом крыле, для КиваНет это Вороны. В то время как более важные члены стремятся к пониманию и поддержанию Царств Резонансные, точечная месть Воронов поражает тех, кто по мнению воронов, дурно на царства влияет.

Это трудная, возможно непосильная работа. Царства заливаются миллиардами новых данных каждый день. Хотя некоторые могут видеть в них форму загрязнения, Вороны думают иначе. Царства — это бастионы информации, поэтому там помещение большего объёма информации или, как это утверждают некоторые теоретики, формирование существующей там информации, это не загрязнение, а надлежащее использование территории.

Однако есть некоторые виды использования, которые неприемлемы. Очевидно, что Диссонанс — одно из них. Вороны набрасываются на всех, кто

пытается внедрить или построить бассейны Диссонанса, обычно атакуя в Матрице, но, если считают это необходимым, отправляя и физические команды.

Они также выступают против усилий по созданию стен или партиций в частях царств, обеспечивающих определенные хранилища данных в виртуальных крепостях. Для некоторых корп строительство таких крепостей — это единственный способ справиться с проблемами безопасности, присутствующими в царствах, но Воронам на это плевать. Если кто-то пытается построить структуры в царствах, которые ограничивают доступ и передвижение, Вороны попытаются сломать их. Если, конечно, узнают о движухе. Царства обширны, поэтому знать о всём, что люди пытаются сделать в них, невозможно. Однако в царствах отчасти возможен поиск. Конечно, не в наших терминах. Вы можете просто добраться до царств, подтянуть какое-то окно, пробить несколько слов и получить файл, который вы ищете. Это не так работает. Но знатоки царств говорили мне, что там есть определенная причудливая логика, и если вы сможете настроится на неё, то можете найти хранилища данных, поиск которых иным способом потребовал бы годы и годы. Другие говорят, что эта настройка существует в головах людей, и что ситуации, когда люди могут находить вещи быстрее, чем они ожидали, объясняется чистой глупой удачей.

Однако, если эти настройки существуют, у Воронов они есть. Многие связанные с корпорациями люди рассказывали мне о маленьких, защищённых и недосягаемых местах в царствах, которые создавались только для того, чтобы набег Воронов не оставил там камня на камне. Какими бы настройками на царства они ни обладали, какие бы инструменты они ни использовали, очевидно, они чертовски хороши.

Как и следовало ожидать, Вороны строги, к тем, кого они принимают и требуют полной лояльности от своих членов. Насколько я знаю, все участники — коренные американцы; хотя я не знаю, у ли есть всех GREx ГКА (или любой GREx), если уж на то пошло. Все члены являются техномантами, и все они очень квалифицированы. Если вы не техномант и плохо разбираетесь в том, что делаете, у вас нет шансов на членство. Как только вы вступите, от вас ожидается полная лояльность. Высылка — это наименьшее из наказаний, которые вы можете ожидать; всё, что я могу сказать, что не знаю никого, кто утверждает, что он бывший ворон.

- Вот вопрос — техноманты используют Резонанс как своего рода посредник между Матрицей и умами. Так она проникает прямо в наши мозги. Если вы можете контролировать её, вы можете делать плохие вещи с головам людей, так что если бывшие вороны живы, они или запуганы до психоза или закрыты в психушке.
- Netcat

ХАКЕРЫ РЕАЛЬНОСТИ

Члены: 30

Требования: Лояльность, секретность

Ресурсы/взносы: Средние. Члены отдают банде двадцать процентов от любых поступлений, которые они получают от миссии. По общему мнению, они базируются в Пьюаллупе, но есть ли у них одна точка, несколько объектов или они регулярно переезжают с места на место, неизвестно. Основываясь на сообщениях о встрече с членами физически и состоянии используемых ими устройств, у них похоже, вполне неплохо с финансированием.

Описание: В то время как Электрические Рыцари большие и известные, Хакеры Реальности скрытные. Электрические Рыцари беспокоятся о брендинге того, что они делают, и наяривают на тот факт, что их пранки публичны; Хакеры Реальности считают совершение невозможного наградой само по себе. У каждого подхода есть достоинства, но основываясь на опыте моих команд, — если нам нужна небольшая матричная помощь на аутсорсе (чего со мной на борту не должно происходить, ну да ладно), девять раз из десяти я бы пошел с Хакерами Реальности.

- Люди, которые немного более креативны в том, как можно использовать большие и громкие методы, вероятно, изменят это отношение.
- Puck

Секретность Хакеров Реальности означает, что сложно сделать длинный список выполненных заданий. Получили ли они доступ к крупному трансферту от Усин Брейкхевен Инвестменс и откусили кусок для себя? Удалили ли они информацию о своих членах и союзниках из баз данных ПМПР Сиавасэ? Проникли ли они на частный хост Харизма Асошиейтед, изменили маркетинговый отчет о новом одноместном вертолёте, а затем сделали состояние на бирже, когда проект пошёл ко дну, несмотря на оптимистичный отчет? Сожгли ли они все смартлинки, комлинки и все прочие устройства Бостонских Забойщиков, что стоило им игры в плей-офф против Сиэтлских Крикунов и немало обогатило поставивших на Крикунов? На все эти вопросы ответ один: «возможно».

Обратите внимание, большинство перечисленных выше сценариев имеют некоторую связанную финансовую выгоду. Хакеры Реальности гораздо более финансово сознательны, чем многие другие матричные банды. Они хотят иметь новейшее снаряжение и хорошую медицинскую помощь, поэтому они убеждаются, что в казну банды идут постоянные финансовые потоки.

Потребность в медицинской помощи исходит из того факта, что Хакеры Реальности, как известно, хороши в любых боевых действиях, что в Матрице, что вне её. Они уже давно находятся на переднем крае интеграции тактики Матрицы с физическим боем, от взлома кибервэра, до формирования окружающей ДР в дезориентирующие шаблоны, так что они превращают всё подсоединенное к Матрице в потенциальный актив.

Учитывая их навыки и склонность к наёмничеству, Хакеры Реальности могут обеспечить матричную поддержку и предоставить важную информацию. Фокус в том, чтобы их найти, поскольку рекламой они брезгуют. Если вам нужна поддержка Хакеров Реальности, работайте над любой концепцией Глубокой Матрицы, которая у вас есть. И убедитесь, от вас не несёт Большим Братом, этот аромат они просекут моментально.

- Чтобы найти их, нужно было знать кого-то, у кого был многолетний опыт взлома Матрицы, неуважение к авторитетам и знание многих игроков в мире взлома. Slamm-0 !, не хотите встретится?
- Marcos

- Также необходимо быть достаточно умным, чтобы рассылать подобные сообщения конфиденциально, а не выкладывать на общий форум.
- Slamm-0!

У меня нет полезных советов о том, как присоединиться к хакерам реальности. Их потребность в квалифицированных хакерах, которые знают, как хорошо себя зарекомендовать, судя по всему, ограничивают их потенциальную вербовочную базу, но я знаю нескольких людей, соответствующих этому описанию в районе Сиэтла, у которых никогда не было никаких признаков того, что Хакеры Реальности обращались к ним когда либо. Они, видимо, вербуют, кого хотят и нет надёжного способа схватить их за руку.

ТЕХНИКОЛОР СТРИМС

Члены: 50

Требования: Взносы

Ресурсы/взносы: Высокие. Сборы составляют 300 нюйен в месяц. Участники признаются за своих в офисах Тейлспин, Техниколор Вингс и Техниколор Стримс по всему миру.

Описание: Империя Техниколор Вингс[12] продолжает расти, поскольку они находят новые способы решения некоторых растущих проблем организации. В начале десятилетия контрабандная организация открыла свои клубы Тейлспин. Выдавая своё прикрытие за законную судоходную фирму, ТВ использовала сеть якобы как место, где их технари и летные жокеи могли обменяться историями и расслабиться. Дополнительной функцией сети было привлечение людей, используя непринужденную атмосферу для того, чтобы привлечь новичков и показать, что они могут предложить членам.

Проблема заключалась в том, что у известности две стороны и люди начали видеть в информации о клиентах Тейлспин способ отслеживания членов ТВ и их команд. Потребность в матричной безопасности была сильной с самого начала, а в новой Матрицей она только увеличилась. ТВ получил некоторый статус инсайдера новых протоколов — они, в конце концов, оказывают полезные услуги многим корпам, более того, они сами являются корпорацией, но они также признают, что властям может быть легче прокрасться в их базы данных, чем в сами клубы. Техниколор Вингс ускорили набор квалифицированных хакеров (включая дилеров и техномантов) и собрали лучших своих новобранцев в элитный хакерский корпус, известный как Техниколор Дримс.

Несмотря на то, что от них первоначально требовали повысить безопасность точек Тейлспин, Техниколор Дримс имеет множество других задач. Взлом может сыграть жизненно важную роль в операциях по контрабанде, а ТС стала консультировать членов ТВ, которые ищут советы по пересечению надёжных границ. Когда им нужно больше, чем советы, они берут члена ТС с собой на операцию.

Так как большая часть бизнеса ТВ связана с пересечением межнациональных и экстерриториальных границ, ТС также наработала значительный опыт в области международного и корпоративного права. Это не значит, что они юристы, которые могут представлять вас или что-то еще, — они могут помочь вам узнать, что требуется для пересечения границы, а чем можно пренебречь. И дать советы о том, как обходить эти требования. Разумеется, они также

[12] Лидер международной контрабанды. Бесконечно достойны отдельной статьи.

обладают значительными знаниями о последних достижениях на национальных хостах, поэтому, если вам нужна информация по этому вопросу, можно к ним обратиться.

Третья область, где у них есть немалый опыт, это матричная безопасность, особенно когда дело касается защиты. Вскоре после открытия сеть Тейлспин завоевала репутацию хакерской арены, так как вонаби-бегущие чуть-чуть перестарались демонстрируя превосходство (одним из преимуществ членства ТС или ТВ является доступ к закрытым областям Тейлспина, откуда вонаби ссаной тряпкой гонят). Такое же отношение распространилось и на ТВ-хосты, поскольку люди уверены в том, что могут произвести впечатление на организацию, взломав их хост. Накройте это топами корп, которые ищут грязь на посетителей Тейлспин и персонал ТВ и получите регулярные попытки взлома. У хакеров ТС много работы, но они не хотят тратить свое время на то, чтобы действовать как пауки безопасности. Они упорно трудятся, чтобы создать автоматизированные, но эффективные системы, так что в плане автоматизированной матричной безопасности они, как минимум, в топе мировых лидеров.

ХОДЯЧИЕ ЛЮДИ

Члены: 60

Требования: Активность, взносы

Ресурсы/взносы: Сквоттеры. Взносы составляют 50 ньюйен в год. Группа имеет отдельный частный хост и никаких физических объектов.

Описание: Эта спаянная группа решила пережить каждую итерацию Матрицы, которая только наступит на них. Когда-то они были племенем отаку под названием «Маршрутизаторы». Они были расколоты и изменены событиями Краха 2.0, но после появления техномантов они объединились, чтобы поддержать тех членов, которые получили эти новые способности.

Хотя жизнь техномантов не совсем безопасна, первоначальная паника несколько поутихла, а деятельность ходячих людей расширилась. Они приняли больше декеров в свои ряды, а техноманты, ранее составлявшие примерно половину их числа, размылись до четверти. У них также есть новая Матрица, с которой нужно справиться, поэтому некоторые акценты сместились от техномантов, которым нужно помочь выжить, на всех, которым нужно помочь избежать БОГа.

Хотя они разбросаны по миру, большинство членов базируются в Европе, что делает Ходячих Людей одним из лучших источников матричных знаний на континенте, даже если они не едины в каком-либо физическом смысле.

По мере роста и взросления группы, у неё образовался явно нео-анархистский оттенок. Они посмотрели на новую, централизованно контролируемую Матрицу и обнаружили, что она несовершенна почти во всех смыслах. Тогда возник вопрос, что с этим делать? Случайный вандализм корпоративных хостов — это весело, но не имеет реального долгосрочного эффекта. Шестьдесят человек, уплачивающих минимум взносов, недостаточно, чтобы достать местного олигарха, не говоря уже о мегакорпорации, поэтому, если они хотят получить какой-то результат, они должны быть умными и осторожными.

К счастью для них, недалеко от центра их родного континента, расположилось разрастание Берлина. Если нео-анархисты будут иметь всемирное влияние, начнется оно в Берлине, и Ходячие Люди будут там, чтобы помочь. В последнее время они начали специализироваться на создании хостов в основании Матрицы для небольших организаций, давая им точку опоры в виртуальном мире. В результате, Ходячие Люди стали очень опытными в глубоких бегах. Это опасный стартап, который, вероятно, будет стоить им нескольких членов, поэтому они вербуют новых, чтобы нарастить силы, а также восполнить потенциальные потери. Они не могут открыто нанимать, но они также не столь закрыты, как некоторые из других групп этого списка. Спросите людей, которые знают нескольких нео-анархистов, и вы, вероятно, найдете начало тропы, которая вскоре приведёт к одному из Ходячих.

Если вы думаете о присоединении к Ходячим Людям, помните, что это не та группа, которую можно использовать как тусовку по интересам. У них приличный хост, но нет физических средств, и они не ищут людей, которые хотят просто поболтать. Если вы собираетесь зарегистрироваться, вам необходимо быть активным в групповых действиях. Узнайте основы, участвуйте в глубоких бегах, помогайте группам в Берлине защитить их информацию и тому подобное. Если за целый год вы не сделаете ничего полезного для дела, то, вероятнее всего, обнаружите своё членство прекращённым.

- В основном они работают в Европе, но ею не ограничиваются. Я хорошо использовал их в свое время в Боготе, хотя не буду точно говорить, где теперь работают парни, которые помогли мне.
- Aufheben

РЕСУРСЫ ГРУППЫ

Категории ресурсов группы соответствуют уровням Уровня жизни (стр. 403, ОКП SR5) и указывают на общий уровень того, что группа имеет в своем распоряжении. Вот некоторые более конкретные определения каждой категории.

Роскошные: У группы есть специальная штаб-квартира, которая полностью и красиво обставлена. Это место, которое может привлечь посетителей, желающих просто погреться в обстановке. Центральная точка имеет мастерскую Железа, а местные офисы — комплект Железа. У них также есть другие места для членов, включая жилье, которое обеспечивает Средний уровень жизни. Рейтинги хостов этой категории должны быть от 8 до 10.

Высокие: У группы есть центральный штаб, хотя и не такой модный или шикарный, как у класса Роскошь. Есть также небольшие вспомогательные офисы. Во всех локациях есть комплект Железа. Центральный офис может обеспечить жилье Среднего уровня жизни, но не местные офисы. Рейтинги хостов для групп этой категории обычно должны быть от 6 до 9.

Средние: Группы этой категории имеют один офис, который имеет комплект Железа. У них нет жилья для членов. Их хосты обычно оцениваются от 4 до 8.

Низкие: Любые центральные офисы таких групп просты, если и мебелированы, то очень скудно. Хосты обычно оцениваются от 3 до 6. В офисе есть набор Железа.

Сквоттеры: Без настоящего штаба, у организации нет инструментов, мастерской или объектов общего пользования, и они, конечно же, не могут предоставить жилье. Хосты обычно варьируются от 1 до 5

Уличные: У этой группы нет ничего, кроме индивидуальных талантов её членов, и, возможно, хоста Рейтинга 1 или 3.

НА ПЕРЕДНЕМ КРАЮ

Может быть, ты хочешь создать совершенного декера или сокрушающего техноманта. Или, может быть, хакера, который будет преодолевать проблемы на пути к величию. Или, персонажа, который представляет собой безумную смесь умений и слабостей, совсем как живой человек. Как бы то ни было, с помощью особых матричных качеств ты можешь создать настоящего матричного ковбоя!

И они предназначены не только для декеров и техномантов — здесь есть качества, которые подойдут практически любым персонажам.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

АНОМАЛИЯ ДАННЫХ

Data Anomaly

Цена: 3 Кармы

Непрерывно совершенствуя свой код ты нашёл крайне эффективные способы скрыть свою иконку, замаскировав её под ничем не примечательный кусок бродячих данных. Ты получаешь +2 кубика к сопротивлению проверкам Восприятия Матрицы при работе в скрытом режиме. К сожалению, что бы ты ни делал, чтобы спрятаться, есть один маленький недостаток — спрайты, таинственные обитатели Матрицы, могут мгновенно обнаружить тебя, точно так же, как если бы ты не переходил в скрытный режим вовсе.

ШАГ В ТЕНЬ

Fade to Black

Цена: 7 Кармы

Когда враг начинает ставить на тебя метки, ты чувствуешь приближение паяльника. Это чувство петли, затягивающийся вокруг твоей шеи, гонка, чтобы сделать дело раньше, чем тебя возьмут за жопу. Ты ненавидишь этот дрек. Настолько, что разработал свою технику исчезновения. Если при выполнении Сложного действия для совершения действия «Стереть метку», тебе удалось удалить все метки, ты можешь немедленно совершить действие «Скрыться» как часть того же самого Сложного действия, которое ты только что совершил.

СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ

Go big or go home

Цена: 6 Кармы

У тебя нет времени на попытки. Ты не бьёшь, ты убиваешь. Всякий раз, когда ты пытаешься поместить три метки в цель, используя одно действие Брутфорс или Взлом на Лету, ты получаешь штраф -6 вместо обычного -10. Теперь иди, тигр.

ЗОЛОТОЙ КЛЮЧ

Golden Screwdriver

Цена: 8 Кармы

Это со всеми случается: враждебный хакер оказался слишком хорош и твоё железо окирпичивается. Это может быть дека или киберглаза. Эй, ведь все обожают кирпичить киберглаза? Так или иначе, это произошло. Но ты так насобачился исправлять матричный урон, что делаешь это почти инстинктивно. Каждый полученный тобой в проверке Железа + Логика успех убирает 1 клетку Матричного урона и сокращает время ремонта вдвое — тебе не требуется выбирать что-то одно.

ПОД КОЛПАКОМ

ICU

Цена: 6 Кармы

В тени ведь все всегда работают в скрытном режиме, не так ли? Для тебя то, что их выделяет, — это очевидное отсутствие активности. Ты так привык к этому, что точно знаешь, что искать. До тех пор, пока ты можете визуально наблюдать цель, которая работает в скрытном режиме или имеет работающие в скрытном режиме устройства, ты получаешь +2 к Восприятию Матрицы, чтобы обнаружить их скрытые иконки.

ПОСТИНОР

Ninja Vanish

Цена: 5 Кармы

Даже лучших иногда подрезают. Может быть, ты в хосте держишь ЛЁД, но его сильно дофига. Возможно, ты в середине перестрелки, и вражеский хакер куда ловчее, так что ты в нескольких шагах от насильного переформатирования деки. И тут Матрица внезапно глючит. Небольшой локальный сброс сохраняет твою шкурку. Просто так. Каковы шансы, а? Может быть, БОГ на твоей стороне? Да нет, фигня какая-то — ты не можешь быть настолько хорош.

За Свободное действие персонаж может потратить 1 очко Грани, чтобы удалить все метки, которые у одного противника есть на персоне. Обратите внимание, что в тех случаях, когда другие цели делили метки с вашей целью, такие как ЛЁД на хосте, они также теряют свои метки.

ОН-ЛАЙН ИЗВЕСТНОСТЬ

Online Fame

Цена: 4 Кармы

Поздравляем, ты знаменит! Ну, типа того. Известна только твоя персона. Может быть, ты знаменитый блоггер, герой онлайн-игр или фрилансер-автор ролёвки в сеттинге киберпанка. Люди знают твою иконку и подпись, но на улице в ярко освещенный день тебя не узнает даже самый ярый фанат. В любом случае, никто не поверил бы тебе, если бы ты попытался им это доказать (на самом деле, наоборот). Ты получаешь +2 куба к социальным проверкам и +2 к Социальному пределу при общении с кем-то, кто тебя знает, но только при взаимодействии через Матрицу. Персонажи, которые видят твою иконку, могут идентифицировать тебя успешной проверкой Интуиции + Логика (2).

Любой персонаж, который способен видеть и твою иконку, и физическое «я», встаёт перед дилеммой. Либо он поверит, что ты это ты, или откажется в это верить и подумает, что ты просто хочешь выдать себя за знаменитость.

Если он тебе верит, то бонус не только становится +3, но и применяется ко всем взаимодействиям, а не только происходящим в Матрице. Само собой разумеется, только когда собеседник – твой фанат.

Однако, если они тебе не верят, ты получаешь штраф -4 ко всем социальным проверкам. Кроме того, персонаж может атаковать тебя или позвонить в полицию.

Чтобы определить реакцию персонажа, МИ может кинуть к6. Персонаж верит при результате 5 или 6. В любом другом случае персонаж считает тебя самозванцем.

ТЕХНОМАНТ-ОТАКУ

Otaku to Techomancer

Цена: 10 Кармы

Ты отаку, дитя Матрицы, подчиняющее её одной только волей до того, как это стало мейнстримом. Большинство таких как ты, при условии, что они прожили достаточно долго, перерождаются в техномантов. Но что до тебя — молния ударила дважды в одно место, ты стал отаку среди техномантов. Ты изучал свои способности дольше чем кто-либо из живущих и эти странные силы стали твоей второй натурой. Ты получаешь + 2 кубика когда сопротивляешься Затуханию от любого источника.

КРОВЬЮ И ПОТОМ

Pain is Gain

Цена: 6 Кармы

Виртуальная реальность, особенно хот-сим может вызывать привыкание. Но то, что люди не понимают, — это насколько волнующим может быть скольжение через Матрицу. Не только отдача сим-сенса. Нет. Для тебя это волнение битвы. Ты никогда не чувствуешь себя более живым, чем в тот момент, когда жгучая белая боль бьёт между глаз, а ЛЁД пытается выжечь мозг Это знание о том, что твоя жизнь висит на волоске, когда ты у красной черты, всё движется со скоростью мысли, заставляет тебя почувствовать вкус жизни.

Персонаж получает +2 к текущему Значению Инициативы на любом ходу, во время которого получает урон от биоотдачи (Оглушающий или Физический). Этот бонус вступает в действие одновременно с получением урона и длится только этот Боевой Ход. Благодаря этому качеству персонаж может получить только 2 очка Инициативы за Боевой Ход, независимо от того, сколько раз он получает урон.

ПРЕМИАЛЬНОЕ ЧЛЕНСТВО

Prime Datahaven Membership

Цена: 7 Кармы

Джекпоинт, Нексус, Хеликс — легендарные сайты обмена информацией среди элиты бегущих. Доступ к этим сайтам возможен только по приглашениям, и угадай — ты приглашён! Некоторое время ты побудешь на испытательном сроке, но и это неплохо. Ты в значительной степени получаете доступ к большей части информации, которую возможно, когда-либо захочешь, хотя не обязательно посвящён в административные секреты хоста или наиболее чувствительные посты. Все эти сайты работают на основе предоставленной информации, которая должна быть свободной. Ожидается, что вы будете регулярно кормить сообщество информацией, делясь опытом и освещая некоторые события, хотя признаком профессионализма считается цензурировать посты, чтобы не выдавать имена и детали, по которым можно деанонимизировать конкретных участников. Выбирая это качество, выберите один из этих дата центров. Он будет действовать как групповой контакт (стр. 219, «Run Faster»). Предполагается, что групповой контакт обладает Лояльностью 3 и Связями 5.

ПРОФАЙЛЕР

Profiler

Цена: 3 Кармы

Если вы хорошо знаете кого-то, вы часто можете догадываться о его действиях. Достаточно просто в теории и доступно тебе на практике. При наличии достаточной информации о ком-то, ты можешь понять, какие кнопки нажать и как манипулировать ими. С соответствующим досье на человека и одним часом на изучение, ты получаешь модификатор к набору кубиков и Социальному пределу всех социальных проверок с участием этого человека, равный чистым успехам проверки Матричного Поиска (максимум +3).

Подходящее досье можно собрать с помощью проверки Матричного Поиска. Порог всегда не менее 3, но в зависимости от цели может достигать 6 (на усмотрение мастера игры). Необходимая информация всегда является скрытой (-2 модификатором) и может быть в другом гриде (ещё -2, по усмотрению мастера игры).

Недостаток способности персонажа хорошо профилировать других — это неспособность реагировать плавно, когда он не готов. Персонаж страдает от штрафа -1 к Социальному пределу в любых ситуациях, когда он не может подготовиться.

БЫСТРЫЙ КОНФИГ

Quick Config

Цена: 5 Кармы

Может быть, ты невероятно быстро двигаешь пальцами и обладаешь крайне организованным разумом. В любом случае, переконфигурирование деки для тебя дело одного мгновения. Всякий раз, когда ты переконфигурируешь свою деку (стр. 245, ОКП SR5), ты можете сделать две замены одним Свободным действием. Таким образом, можно заменить две программы на две другие, или поменять две пары значений атрибутов кибердеки. Также можно поменять одну программу и одну пару атрибутов. Обратите внимание, что один атрибут может быть заменен только один раз, так что до сих пор существует предел изменений.

Пример: Трикс имеет качество Быстрый Конфиг и в настоящее время бежит с Новатех Навигатор, который настроен как Атака 6, Слив 5, Обработка Данных 4 и Брандмауэр 3 (6/5/4/3). Она может совершить Свободное действие, чтобы переконфигурировать свою деку и поменять значения Атаки и Слива, а затем Обработку Данных и Брандмауэром, чтобы в итоге получилось 5/6/3/4). То, что она не могла сделать, так это поменять Атаку со Сливом, а затем Слив с Брандмауэром (т. е. получить 5/3/4/6).

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

КОДЕКС ЧЕСТИ: ЛАЙК Э БОСС

Code of Honor: Like a Boss

Требование: Минимальное умение Хакинг 3 или техномант

Бонус: 15 Карма

Закирпичить кого-то легко. Нет никакой утончённости. Любой может удалить нежелательный код. Но, тру-хакер — настоящий мастер своего дела, истинный фанат — продемонстрирует совершенство. Персонаж с этим качеством не будет совершать никакие действия, которые могли бы вызвать Матричный урон, такие как Дата-шип или Брутфорс (однако, персонажу разрешено устанавливать ловушки Дата-бомбы). Вместо этого персонаж должен найти другие способы победить своего врага, например, использовать Взлом на Лету, чтобы получить метки для использования на его устройствах Редактировать Файл, Перфоматирование или, возможно, только Глушение Сигнала. Персонаж теряет 1 очко Кармы за цель, которой осознанно нанёс прямой Матричный урон (кроме Дата-бомб).

ЛЮБОПЫТСТВО КОШКУ СГУБИЛО

Curiosity Killed the Cat

Требование: Минимальное умение Хакинг 3

Бонус: 7 Кармы

Ооох, зашифрованный файл ... вы просто знаете, что данные в нём должны быть сочными! Давайте просто взглянем быстро, хорошо?

У персонажа есть неумолимое желание захватить защищенные данные, взломать их и покопаться в содержимом. Всякий раз, когда персонаж сталкивается с защищенными файлами (см. действие «Редактировать файл», стр. 260, ОКП SR5), он должен пройти проверку Самообладания (3) или попытаться взломать файл. Персонаж может проверить, есть ли на файле Дата-бомба, и если да, то её обезвредить. Однако персонаж не может продолжать свою жизнь, пока файл не будет взломан и не загружен (он может прочитать его позже). Даже если персонаж находится в середине хоста, чей ЛЁД пытается его убить, а вражеские хакеры почти нашли его мясное тело, персонаж бросит всё и попробует открыть вкусняшку.

Но подождите, всё не все так плохо! Вы получаете +2 кубика ко всем проверкам Взлома Файла.

ОСВОБОДИТЕЛЬ ДАННЫХ

Data Liberator

Бонус: 12 Кармы

Некоторые скажут, что ты сражаешься на правильной стороне. Другие будут глумиться над тем, что ты не продержишься долго в своём бизнесе. Третьи тебя попросту прикончат.

Персонаж вынужден бесплатно раздавать любые данные, сведения и секреты из любой миссии, которую он совершает. Персонаж просто распространяет данные в новостных аутлетах, скрим-шитах, дата-бордах бегущих и т.д. Разумеется, только тем, кто хочет слушать.

Если персонаж был специально нанят для сбора данных, он по-прежнему может решать кому отдать данные, принимая или отклоняя плату (на усмотрение игрока). Тем не менее, он будет распространять данные широко и быстро.

Персонаж, скорее всего, довольно быстро обзаведётся друзьями и врагами. Считайте, что вы играете на высокой сложности.

РАЗРУШАЮЩИЙ ДИССОНАНС

Decaying Dissonance

Требование: только техноманты

Бонус: 25 Кармы

Трудно сказать, когда это началось. Вчера? Месяц назад? Или это всегда было внутри тебя и ты просто не замечал? Но в последнее время оно выросло. Иногда это диссоциативные мысли. Мистер Джонсон говорит об ограблении дата-банка, но все, о чем ты можешь думать, — грузчик в оранжевой куртке. Тяжело сфокусироваться. Иногда это твой макияж. Губная помада на веках, подводка для глаз вокруг губ. Но в основном, это Матрица. Всё связанное с нею идёт кувырком. То, что другие называют данными, ты называешь сломанными мыслями, маскирующимися под информацию. Это неправильно. Ты чувствуешь себя намного лучше, когда делаешь это так, как должно быть ...

Персонаж с этим качеством заражён Диссонансом. Это не хорошо понимаемая вещь. Это не совсем психическое заболевание. Это не вирус. Это состояние бытия, когда что-то меняется в глубине души. Персонаж начинает думать, что, что-то, что другие называют чистым и упорядоченным, кажется неправильным, Чем-то очень неправильным. Они хотят, чтобы все было по-разному. Они хотят деконструировать всё, смешать куски и разложить их таким образом, который имеет смысл только для них, и, возможно, им подобных.

Это качество проявляется несколькими способами. Всякий раз, когда персонаж находится в стрессовой ситуации (например, в битве), сообщения персонажа становятся бессмысленными. Чтобы восстановить порядок в своих мыслях, персонаж должен потратить Простое действие и совершить проверку Самообладания (2). Успех означает, что персонаж может нормально общаться остальную часть боя. Провал приводит к тому, что любые попытки общения приводят к тарабарщине, хотя персонаж может понять, что говорят другие.

Вне боя персонаж легко может быть отвлечён. Это раздражает людей, говорящих с ним, что приводит к штрафу -1 ко всем социальным проверкам. Это также влияет на способность персонажа запоминать. Любой глюк при проверке Памяти считается критическим.

Наконец, и, возможно, самое главное, у техноманта проблемы с тем, как Матрица на него реагирует, особенно в хосте. Будучи в хосте, персонаж должен пройти проверку Самообладания (3) или начать изменять окружающие данные случайным образом, используя Редактировать Файл.

Данные, искажённые таким образом, становятся тарабарщиной, нечитабельной для всех.

Это качество можно анти-купить, но только в ходе Погружения. Устранение этого качества заменяет обычно выбираемое эхо. Обратите внимание, что анти-покупка этого качества должна быть оплачена обычной Кармой, помимо каких-либо расходов Кармы на Погружение.

ЭЛЕКТРОННЫЙ СВИДЕТЕЛЬ

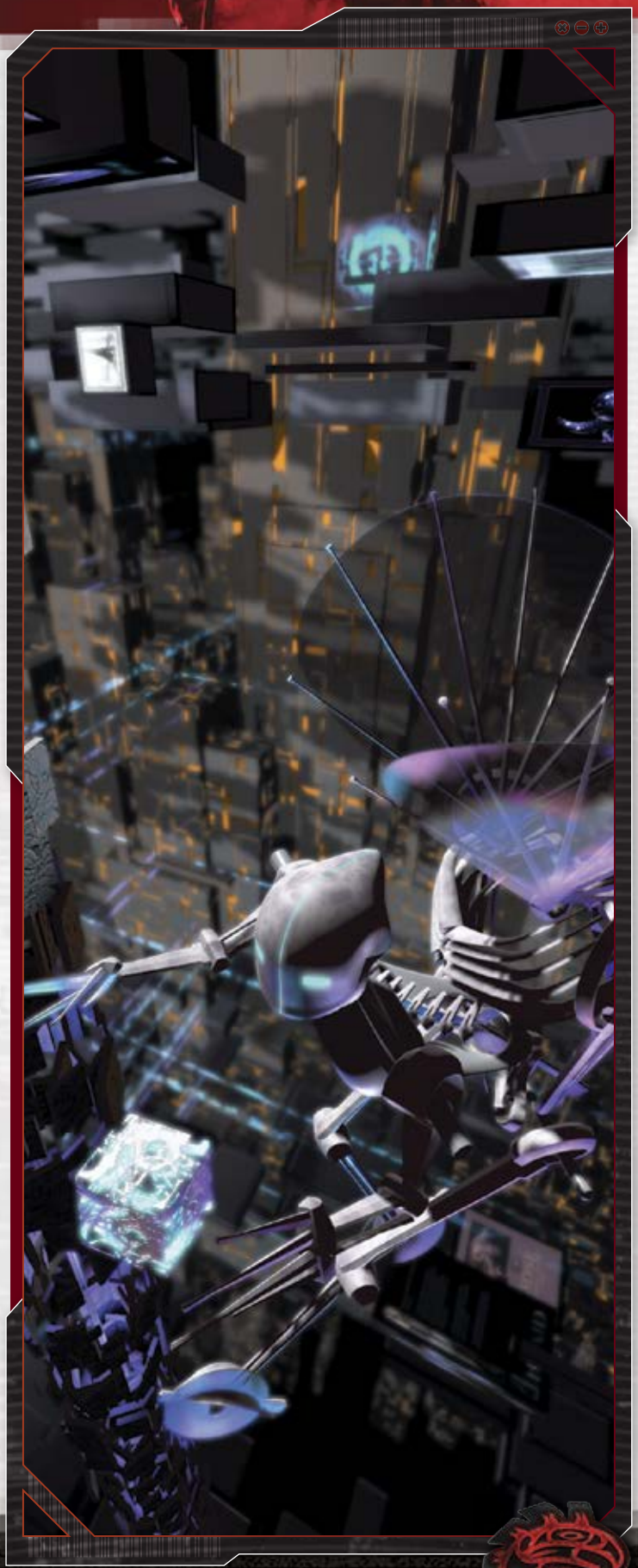
Electronic Witness

Бонус: 5 Кармы

Персонаж является частью движения людей, которые постоянно записывают все вокруг. Всегда. Постоянно. Идея состоит в том, что в конечном итоге может произойти что-то интересное. Возможно, это не то, что вы сразу заметили, как нечто интересное, но если вы его запишете, возможно, обнаружите что-то полезное позже. И вы считаете, что если бы все делали то же, мир был бы намного лучше. И эй, ты тоже можешь продавать свои записи, так что это всегда хорошо.

Благодаря этому качеству персонаж должен приобретать оборудование для записи видео и звука и носить его постоянно (кибер-глаза и кибер-уши будут идеальными, но датчики можно поставить и на снаряжение). Эти устройства всегда должны быть включены. Персонаж никогда не отключит функции беспроводной связи на своем устройстве. Если персонаж получает качество Дневная Работа, то они удовлетворяют условиям работы просто тем, что персонаж продаёт записи специализированным брокерам данных и зарабатывает деньги таким образом. Если он не имеет Дневной Работы, персонаж может делать с записями всё, что захочет.

В любой ситуации, когда персонаж не может записывать или вырубил Wi-Fi на снаряжении, он чувствуют себя особенно возбуждёнными, страдая от штрафа -1 к количеству кубиков всех своих действий.



ХОДЯЧИЙ ФАРАДЕЙ

Faraday Himself

Бонус: 7 Кармы

Возможно, это диета. Слишком много железа? Возможно, это кибервэр вызывает помехи. Как бы то ни было, ты сам по себе вызываешь проблемы. Всякий раз, когда ты приближаешься, на линии возникают статические помехи. Любой, кто находится в десяти метрах от тебя (включая тебя самого) получает +2 к Шуму. Этот шум может быть уменьшен обычным образом и складывается с обычным Шумом. Стоит отметить, что любой человек, за пределами 10 метров, пытающийся связаться с тобой (включая попытки тебя взломать), не получает этот штраф.

ФАНАТИК АПГРЕЙДА

Latest and Greatest

Бонус: 5 Кармы

Персонаж просто любит свою технику. Ну прям очень сильно любит. До тех пор, пока не появится что-то лучшее. Ведь с вещами нет проблем, когда можешь просто получить их? Персонаж испытывает непреодолимое желание апгрейдить своё снаряжение. Каждый месяц он должен обновить или купить более дорогой вариант одного из наиболее часто используемого им снаряжения. Например, хакер будет стремиться обновить свою деку или комлинк. У уличных самураев это лучшая, более дорогая штурмовая винтовка или, конечно же, кибер-апгрейды, такие как более рейтинговые кибер-глаза с самыми лучшими аксессуарами. Для магов, само собой, это более мощный фок или санктуарий. Если с остальным не прокатит, то переход на более высокий Уровень Жизни тоже пойдёт.

Персонаж должен потратить не менее шестидесяти процентов своих доходов на эти обновления. Можно отложить деньги на последующую покупку особо приятной “блестяшки”, но до этого момента эти деньги персонажу недоступны.

ЛИИИРОЙ ДЖЕНКИНС!

Leeeeeeeroy Jenkins

Бонус: 20 Кармы

Планирование — не самая сильная твоя сторона. Следовать планам других людей, это не твоя сильная сторона. Стремление размахивать кулаками — это единственный план, который тебе когда-либо понадобится.

Персонаж должен пройти проверку Самообладания (3), чтобы не атаковать любую замеченную угрозу немедленно. Эта атака может быть проведена с использованием любых Боевых умений, заклинания прямого или косвенного урона, дронов, которые могут быть направлены на атаку цели или атаки на персону или экипировку цели, используя любое действие Матрицы или Резонанса. Т.е. то, что наносит Матричный, Оглушающий или Физический урон.

Персонажа не волнует кто его противник, что атака совершенно самоубийственна или просто глупая: он будет атаковать. Более того, он не будет раскрывать свой план атаки (если он есть) товарищам по команде.

Однако персонаж может признать, что попал в проигрышную ситуацию и попробовать выйти из боя, но только после двух Боевых Ходов.

Если персонаж выкрикивает свое имя за Свободное действие прямо перед первым ударом, он получит +1 кубик к своей первой атаке. Удачи.

ЯРОСТЬ БОТАНИКА

Nerdrage

Бонус: 8 Кармы

Этот персонаж лучше общается с машинами, чем с другими людьми. Всякий раз, когда персонаж проваливает социальную проверку, независимо от того, инициировал ли он её или был целью оной, персонаж воспринимает это крайне лично и чувствует себя глубоко униженным. Затем он обижается на собеседника (если это группа людей, обида нацелена на формального или номинального лидера группы). Отвлекаясь из-за позора и ярости, персонаж начинает получать штраф в размере 2 кубиков на все социальные проверки. Однако, персонаж может избавиться от этого штрафа, вернувшись к целевому персонажу, получив 1 метку на его комлинке и совершив действие «Редактировать файл» на нём, чтобы уничтожить его. Персонаж не обязан делать это самостоятельно, подойдёт любой, кто сделает это от его имени.

Персонаж должен «вернуться» ко всем персонажам, которые унижали его, прежде чем избавиться от штрафа в кубах. Если персонаж может подтвердить, что цель теперь мертва (например, всадив ей пулю в голову), это тоже сработает. Это качество можно анти-купить по обычным правилам в любое время, персонаж может просто научиться общаться.

ВОЙНА ПРАНКОВ

Prank Warrior

Бонус: 15 Кармы

Персонаж ведёт шуточную “войну” с другим хакером, но она немного вышла из-под контроля. То, что начиналось как шутка, теперь смешно, как серийный убийца с клоунским макияжем. Другой хакер будет случайным образом выслеживать тебя и выйдет на связь с тобой и твоей командой, даже (особенно) в опасных ситуациях. Хакер никогда не доведёт дело до конца — ему хватит и того, что он заставил тебя сильно попотеть. Например, хакер может случайным образом кинуть несколько Дата-шипов на твоё устройство, чтобы наполовину окирпичить его, или связаться с охраной объекта, в который вы вторгаетесь, и предупредить её о проникновении, но не выдавая им твоё местоположение или личность. Он может взломать твои кибер-глаза, чтобы ты видел вещи, которых там нет, и так далее. Не думайте, что отключение Wi-Fi поможет — это просто заставит хакера обострить его наступление, ну и обезвредит тебя.

Это качество должно вступать в игру не реже одного раза за игровую сессию.

РАЗЫСКИВАЕТСЯ БОГОМ

Wanted by God

Требование: Минимальный уровень умения Хакинг 3. Не может быть техномантом

Бонус: 12 Кармы

Чаммер, я не знаю, что ты сделал, но вляпался ты по самые уши. Настолько, что попал в список самых разыскиваемых Бюро Охраны Грида. Это само по себе достижение, но легче от этого тебе не станет.

Ты будешь страдать от совмещения, когда твой счёт Очков Наблюдения достигает 30, а не 40, как обычно. Кроме того, видя, что ты являешься очень дорогой целью, команда грида, откуда тебя только что выгнали, отправит за тобой рисковую бригаду. Хотят ли они взять тебя живым или мёртвым? Вот познакомься и спроси.

РОЖДЁННЫЙ ХАКАТЬ

Если у вас нет списка мест, куда можно свалить, когда с неба посыпется дрек, то количество недель, которые вы проживёте, можно пересчитать по пальцам одной руки.

У Джеки было три разных укрытия: между домом и продуктовым рынком под открытым небом около Турильвиля — малонаселенный кубинский ресторан, бывшая ремонтная мастерская, в которой играли в шахматы и шашки местные старики, и в ветхой клинике, которой управлял капризный старый орк. Между ними было достаточное расстояние, так что если на улицах вспыхнула стрельба, или некоторые члены банды начали бросать нервные взгляды в её направлении, она могла добраться до места в блоке или двух и вообще избегать неприятностей. Да, если бы стрельба началась слишком быстро, ей, возможно, пришлось бы уйти за сломанную стену, прежде чем она могла бы где-нибудь укрыться, но это случалось только изредка.

Но сегодня всё шло не так. Крупный, уверенный в себе человек заметил её за квартал, и в глазах она увидела смесь голода и бессмысленную ярость, которые велели ей держаться подальше. Она пересекла улицу, чтобы уйти от него, но он тоже пересек; она ушла от своего обычного пути, и он последовал за ней. Она шла быстрее, двигаясь к дварфу и человеку, которые, казалось, знали здоровяка и не любили его. Двое из них начали кричать на него сразу как завидели, преследователь начал кричать в ответ, а затем несколько других услышали голоса и вышли на улицы, и они явно крови не боялись. Они начали задавать вопросы, на которые не было никаких правильных ответов, а их кулаки были очень быстрыми.

У Джеки остался один вариант — переулок слева от нее. Она не знала, что там, а потому путь был рискованным, но в настоящее время она более чем охотно променяет неопределённую опасность, на то дерьмо, которое её уже захлёстывало.

Здоровяк что-то крикнул, когда она покинула поле зрения, и у нее не было желания слышать, что конкретно. Это был редкий переулок, где оба здания у входа были неповрежденными; один был сгоревшим магазином, другой был многоквартирным домом, который разваливался во всех смыслах, но пока был обитаем. Позади жилого дома был пустырь, но в задней части магазина было какое-то другое старое коммерческое здание, с открытой дверью и работающим освещением.

Она посмотрела на дверь, но четыре бандита, забежавшие с другого конца, приняли решение за неё. Она побежала к двери, надеясь, что преследователи не последует за ней.

Там была ведущая вниз лестница, а потом ещё одна дверь, лишённая опознавательных знаков.

Она посмотрела на лестницу, обеспокоенная тем, что здоровяк может показаться в любой момент, а затем постучала в дверь.

Изнутри раздался голос «Взломай или убирайся».

Она запаниковала, и и начала кричать, надеясь, что это сработает.

«Я не могу, я не знаю, что вы имеете в виду, я не могу открыть дверь, но есть люди, которые вот-вот меня догонят, и я не хочу быть здесь, и я не могу откройте дверь, и мне некуда идти, пожалуйста, пожалуйста, просто откройте её!»

Внутри послышались приглушённые голоса, затем звук приближающихся шагов. Механизмы загрохотали, дверь открылась и показался старик с клочковатыми седыми волосами.

«У меня были такие дни, — сказал он. — Иди сюда. Если ты не знаешь, как взломать, следует научиться. Стоит получить любое преимущество в холодном мире.»

Она вошла в комнату, которая была засыпана снаряжением, инструментами и чипами, случайными и разобранными. Выглядело это прекрасно. Это была небольшая комната, длиной семь на семь метров, но это была совершенно новая вселенная.

ПУТЬ К ВЕРШИНЕ ХАКЕРСТВА

В этой главе представлены различные модули для использования с системой модулей жизни, описанной на странице 75 Run Faster. Все они сосредоточены на создании хакеров и техномантов, поэтому используйте их, чтобы сделать замечательного матричного ковбоя!

НАЦИОНАЛЬНОСТЬ

Мечта, которую некоторые хакеры разрабатывают, государство хакеров, ещё не сбылась, следовательно, нет ни одной национальности, которая особенно подходит для хакера. Так что, в этом разделе нет новых модулей.

ДЕТСТВО

Следующие модули вписываются в секцию «Детство» системы модулей жизни. Как и во всех других модулях этого раздела из Run Faster, они стоят 40 кармы.

РАННЕЕ ВОЗВЫШЕНИЕ

Early Emergence

Вы очень рано возвысились как техномант и взаимодействие с потоками данных, текущих вокруг вас, было нормальной частью вашего детства. Вы очень комфортно плаваете по рекам информации.

Атрибуты Интуиция +1

Умения Компиляция + 1, Декомпиляция +1, Софт +1, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] +4, Занимательные Знания: [Технические] +4

ЧАСТЬ МАШИНЫ

Part of the Machine

Вы выросли среди людей, которые работали с электроникой и другими машинами. Ваша жилая зона всегда была полна запасных частей и разобранных устройств, и вам стало комфортно с ними. У вас также было много времени, чтобы увидеть, как эти вещи работают и как их можно объединить.

Атрибуты Логика +1

Умения Компьютеры +1, Железо +1, Софт +1, Занимательные Знания: [Хобби] +4, Занимательные Знания: [Технические] +4

ЮНОСТЬ

Вот несколько примеров того что персонажи могли испытать в пубертатном возрасте. Как и модули из Run Faster, они стоят 50 кармы.

КЛУБ ХАКЕРОВ

Hacker Club

Вы не получили традиционного образования, зато смогли найти группу людей, которые прониклись вашим интересом к манипулированию электронными устройствами, а их обучение дало вам очень специализированное, но глубокое образование. Вы также узнали о трюках, которые другие люди не знают.

Атрибуты Логика +1, Интуиция +1

Качества Аномалия Данных (3)

Умения Компьютеры +2, Хакинг +1, Железо +1, Радиоэлектронная Война +1, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] +1, Занимательные Знания: [Технические] +1

ТЕХНОМАНТСКИЙ ИНТЕРНАТ

Technomancer Boarding School

Поскольку Шестой Мир продолжает приспосабливаться к появлению техномантов, умные предприниматели осознали, что существует спрос на места, которые могут помочь техномантам получить необходимые знания, чтобы хорошо использовать свои способности, а также сохранить их чистыми и изолированными от остального мира. Если некоторые из них могут быть признаны особенно талантливыми и приглашены в рабочее стойло корпораций, это тоже нормально.

Атрибуты Харизма +1, Резонанс +1

Умения Компиляция +1, Декомпиляция +1, Радиоэлектронная Война +1. Хакинг +1, Регистрация +1, Софт +1, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] +1, Занимательные Знания: [Технические] +1

ДАЛЬНЕЙШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Многие важные для хакеров способы получения образования, вроде программам информатики во многих университетах, уже охвачены Run Faster. В этой книге новых модулей не добавлено.

РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

Ничто не научит хакера реальным вещам лучше, чем реальная жизнь. Подкатегория Хакер/Декер в модуле Корпоративный Работник хорошо подходит хакерам, как и опция Теневая Работа (Декер), но вот ещё несколько. Как и в случае с Run Faster, каждый модуль здесь стоит 100 Кармы

БЕГЛЫЙ ТЕХНОМАНТ

Escaped Technomancer

Корпам было очень любопытно увидеть, как работают техноманты, вплоть до того, что многие из них становились «гостями» их лабораторий. Что иногда включает в себя рытье в их мозгах. Временами — в прямом смысле. Ты попал в такую программу, но был одним из счастливчиков — ты сбежал. Мучительные эксперименты научили тебя нескольким вещам, но также оставили глубокое стремление к мести.

Атрибуты Интуиция +1, Сила Воли +1

Качества Отважный (10), Кровью и потом (5), Вендетта (7)

Умения Компиляция +2, Обман +1, Декомпиляция +2, Хакинг +2, Регистрация +2, Скрытность +1, Софт +2, Выживание +1, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] +2, Профессиональные Знания: [Технические корпорации] +3

ХАКЕР-УБИЙЦА

Hacker Assassin

Ты некоторое время работал как профессиональный хакер, но не просто врывался в защищённые хосты. Ты причинял боль людям, которые её заслуживали (по крайней мере, по словам твоих начальников) и не просто отпускал их с предупреждением или даже с окирпичным устройством. Ты заставили их почувствовать её. От тех времён в тебе остались безжалостность и умение.

Атрибуты Логика +1, Сила Воли +1

Качества Со Щитом или на Щите (6)

Умения Кибербой +3, группа умений Электроника +2, Радиоэлектронная Война +1, Хакинг +1, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] +2, Уличные Знания: [Технические корпорации] +3

ХАКИНГ КАК ХОББИ

Hacker Hobbyist

Твоя любимая деятельность в минуты отдыха — объединяться с другими единомышленниками, разбирать машины и строки кода, чтобы выяснить, как они работают. Ты живешь и дышишь хакерством, и можешь заниматься этим во сне. Это хорошо, потому что иногда, после двадцатичетырехчасовых хакатонов, ты немного лишён сна.

Атрибуты Логика +1, Интуиция +1

Качества Золотой Ключ (8)

Умения Механика [Любая] +1, Компьютеры +2, Кибербой +2, Радиоэлектронная Война +2, Этикет +1, Хакинг +2, Железо +2, Софт +2, Занимательные Знания: [Матрица] +2, Уличные Знания: [Технические корпорации] +3

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ХАКЕР

High-Profile Hack

В какой-то момент ты покорил Матричный Эверест и совершил легендарный хак. Возможно, ты выгравировал свои инициалы в двери виртуального хранилища в банке Цюрих-Орбитал Гемайншафт или, может быть, ты вставил копию 1001 Прикол в библиотеку Эхрана Писца или какой-нибудь другое поразительное деяние. Поскольку власти не смогли ничего сделать с тобой, твои подвиги сделали тебя известным в мире взлома и за его пределами — к добру или к худу. Однако одним из преимуществ является то, что у тебя есть доступ к некоторым людям, которые в противном случае не были бы доступны тебе.

Атрибуты Харизма +1, Интуиция +1

Качества Он-лайн Известность (4), Премиальное Членство (7)

Умения Компьютеры +2, Кибербой +2, Радиоэлектронная Война +2, Хакинг +2, Лидерство +2, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] +2, Занимательные Знания: Защищённые Зоны Матрицы +5

IT AC

IT Ace

Ты потратил некоторое время на работу ликвидатора компьютерных проблем — возможно, для корпорации, возможно, для банд, возможно, для правительства, — и с тех времён столкнулся с потоком запросов. Ты научился думать быстро, быть проворными и приспосабливаться к обстоятельствам. Эти качества теперь хорошо служат тебе на улицах.

Атрибуты Логика +1, Интуиция +1

Качества Оверклокер (5), Быстрый Конфиг (4)

Умения Компьютеры +2, Кибербой +2, Радиоэлектронная Война+1, Этикет +2, Хакинг+2, Железо +2, Софт +2, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] +2, Профессиональные Знания: [Технические корпорации] +3

МАТРИЧНЫЙ ПРИЗРАК

Matrix Ghost

Есть много причин оставаться невидимыми в Матрице. Иногда это связано с тем, что тебе поручено действовать в качестве защиты Матрицы, тайно наблюдая за потенциальными нарушителями ситуации. Иногда потому, что ты один из потенциальных нарушителей спокойствия, пытающийся скрыться от преследователей. И иногда это потому, что в Матрице может куда интереснее, когда никто не знает, что ты рядом. В любом случае, ты потратил часть своих взрослых лет на работу или хобби, которые помогли тебе передвигаться по Матрице — и немного по мясному миру — незаметным. Знание всех трюков также позволяет отслеживать людей, которые пытаются делать то, в чём ты мастер.

Атрибуты Ловкость +1, Интуиция +1

Качества Под Колпаком (6), Постинор (5)

Умения Компьютеры +2, Обман +1, Кибербой + 2, Радиоэлектронная Война +1, Хакинг +2, Железо +2, Скрытность +2, Занимательные Знания: [Матричная безопасность] +2, Профессиональные Знания: [Технические корпорации] +3

ВРЕМЯ ОТАКУ

Otaku Time

Ты провёл часть своей жизни как отаку, дитя Матрицы. Крах 2.0 заставил тебя плыть по течению, но твое соединение с Матрицей никогда полностью не исчезало, и ты возвысился как техномант. К счастью, некоторые из умений времён детства, всё ещё ценны.

Атрибуты Логика +1, Интуиция +1

Качества Техномант-отаку (10)

Умения Компиляция +2, Декомпиляция +1, Кибербой +1, Радиоэлектронная Война+1, Софт +2, Хакинг +1, группа умений Поручение +2, Занимательные Знания: [Связанные с Матрицей] + 2, Знание улиц: [Технические корпорации] +3

УБОЙНЫЙ КОД

Декер осторожно подготовил свою кибердеку. Он был мастером Матрицы, виртуозом рабочих программ. Он использовал лютые ЛЁД-подборки и проги адского огня. ЛЕД таял от него, как от калорифера. Спрос на его услуги был огромным.

Затем появились изменения в Матрице. Новые волны защиты. Различные гриды. Восхождение БОГа. Внезапно наличие хот-линка и горсти сладких приложений больше не приносили денег. К власти вернулись позёры с разговорами о ЛЁД Пик Арте, строгом изучении сорсов и источника изменений. Всё это просто убивало вечеринку Декмастера.

Потом наличные закончились. Так всегда случалось, но на этот раз новой не поступало. Бегущие больше его не ищут. Больше нет сладких данных, выпадающих из баз данных как манна с небес. Ему приходилось экономить, попрошайничать, колесить, заключать сделки, красть и бороться за выживание в тенях.

Затем пришла удача, извлечение пошло не по плану, декер сдох. Осталась ничья кибердека, наполненная прекрасным варезом. Декмастер, любя своё новое уличное имя, наконец-то вернется на вершину, требуя тонн ньюйен. Немного информации, несколько новых контактов с торговцами данными, новая репутация. Он погладил «Микродек Саммит» и улыбнулся. Все снова будет принадлежать ему. Приучение деки для работы с ним было трудным делом, требующим специальных инструментов, исследований и более чем одной взятки экспертам по оборудованию. Но причины отторжения оказались раскрыты. Ограничения на оборудовании признавали только старого владельца. Но немного грубой силы это исправило. Хотелось надеяться, что он скоро сможет позволить себе новую кибердеку — корпус этой был сломан, да и дизайн все равно был скучным. Даже в отличном состоянии эта вещь не смотрелась бы в клубах.

Декмастер снова полностью погрузился в Матрицу, на полную катушку хот-симсенса — единственный способ летать. Его новый персона была хромированной до блеска, переливалась, как машина для пинбола, и сверкала золотыми огнями. Он выбрал случайное место и, покрепче взявшись за ледорубы, принялся откалывать ЛЁД. Потребуется больше усилий и корректировок программ для правильной работы, но он был более чем готов сделать все, что нужно. Это точно получше поедания несладкой и безвкусной нутрисои. Знание снова дало ему власть и это место, Damballa Investigations and Investments (независимо от того, чем оно занималась), было только началом.

Он бездельничал, загружая всё, что выглядело хоть отдаленно интересно. Пусть дата-барыга разбирается в этом — для этого он и есть, в конце концов. Вскоре, однако, он почувствовал, что за ним следят. Он перевел свое восприятие, заметив иконку поразительно красивого человека в черном хромированном костюме, который начал говорить, как только Декмастер заметил его.

«Чаммер, ты зашёл не в тот район», — сказала персона, его фиолетовые глаза холодно сверкнули. У Декмастера было только несколько мгновений, прежде чем он увидел, как рот незнакомца открылся невероятно широко и выпустил поток разрушающего мозг кода прямо в него.

КИБЕР-РЕШЕНИЯ ДЛЯ КИБЕР-ПРОГРАММ

Топикстартер: Glitch

Я изначально постучался к Slamm-0! чтобы он об этом написал, но сначала я узнал кое-что о художественном кодировании в современной Матрице и тогда у меня появилось кое-что, что сравнивало сегодняшние кибер-программы с крикетом. Я решил, что лучше всего написать это самостоятельно.

- Эй, крикет — замечательный вид спорта.
- Goat Foot

Мы может менять Матрицу только когда железо и софт идут рука об руку, и сегодня это также верно, как и в прошлом. Сделать хосты подвластными нашей воле непросто, это результат хеджирования свободы, которая была старой Матрицей, с новой безопасностью и ограничениями. Текущая Матрица предназначена для того, чтобы сделать всех хорошими маленькими жертвами мегакорпораций. В то время как новые протоколы сильно изменились, информация по-прежнему остается в силе и она демонстрирует ощутимое желание быть свободной, поскольку стоимость передачи данных становится дешевле с каждым днем.

Поскольку Slamm-0! положил на работу, мне приходится давать всем быстрый обзор всех программ, которые влияют на бегущих в тени. Я начну с самого низкого уровня: комлинков и их приложений.

На самом деле, нет ничего «низкого» в отношении комлинков, особенно с точки зрения сбора информации или получения прибыли. Большое количество людей практически живет со своими комлинками (а те, у кого имплантированные модели, делают это в прямом смысле), и они обычно управляют всей персональной сетью владельцев. Добавь к этим шаблоны покупок, банковские записи, контроль умного дома, социальные сети и так далее.

И у тебя получится неплохо обеспеченный шведский стол данных для кого-то, кто занимается чёсом. И приложения, которые используют люди, просто упрощают работу, так как большинство из них предназначены для поддержки потребительских настроений и действий, которые так любят корпы. Существует столь большое количество приложений, некоторые из которых вырастили собственную культуру, что никто не может их отслеживать. Некоторые приложения — сами по себе символы статуса, которые важны для пользователей, как бренд комлинка, на котором они запускаются, в то время как другие могут беспокоить нас. Основная проблема, о которой все заботятся, — это классическая PANICBUTTON!™, усовершенствованная система экстренного вызова, выполняющая приоритетные вызовы, которые контролируются операторами 911, 999 и 112 (и всех остальных номеров в мире), а также приоритетное обслуживание от различных спасательных компаний. За ежемесячную плату вам нужно только нажать кнопку для почти немедленного ответа, ну разве что виртуальный оператор предотвратит случайные звонки[13].

- Часть контракта заключается в том, что пользователь даёт доступ к координатам GPS, аудио- и видеозаписи со всех устройств в ЛЛС клиента и прямой сброс релевантных данных в BUTTONPUSHER!™, охватывающий период от дня до нажатия кнопки вплоть до двух недель после того, как компания информирует человека о том, что они перестанут их контролировать. Всё за небольшую ежемесячную плату. Ах да, и отпечаток большого пальца.
- Hannibelle

Есть, конечно, миллиарды пожирающих время маленьких игр, в которые играют обычные рабы зарплаты и бегущие в тени. Они могут иметь полезную функцию — ДР, которая, отчасти, позволяет человеку следить за тем, что он делает, вместе с этим отгоняя скуку во время еды, пока вы сидите в засаде. Не используйте их во время работы,

[13] Т.е. не вызовет подмогу, если не посчитает нужным.

но во время простоя я люблю зарубиться в Spirit Popper. Я не ищу новых тиммейтов, так что приглашений не дам, сорри.

Далее следуют легальные киберпрограммы. Они распространены и повсеместны, но всё же потенциально полезны. Они служат скорее напоминанием о том, что кибердеки разработаны и используются для настройки и обслуживания гридов и хостов, а не для взлома. Большинство людей, использующих кибердеки, — это компьютерные техники, которые сильно уступают паукам безопасности и боевым декерам, которыми полны тени и плохие трид-шоу. Они много менее разнообразны: множество брендированных программ с крайне схожим функционалом. Они, как кибердеки, являются специализированными инструментами, которые требуют обширных навыков, которые граничат с артистизмом.

Нелегальные кибер-программы, интересующие большинство из нас, это то, что делает возможной воровство данных и боевой хакинг. Разумеется, большинство из них — боевые программы (слишком много программ для атак!), но немалое количество — это утилиты, которые расширяют окно возможностей, доступных декеру, пытающихся обойтись своим умом и базовым софтом. Небольшое число, созданное теневым рынком, даже включает идеи из приложений комлинков.

В конце концов, речь идет не о том, какие инструменты есть у декеров, а как они их используют. На полях сражений Матрицы умения важны как никогда.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ: ПРИЛОЖЕНИЯ КОМЛИНКА

Простые небольшие программы или приложения бесполезны для взлома других устройств или хостов. Они обычно только модифицируют дополненную или виртуальную реальность пользователя, с несколькими незначительными вариантами от служебных программ. Комлинк может запускать только [рейтинг устройства /2 (округляется вверх)] приложений.

Игры с ДР: Типичные казуальные игры, которые отображаются в дополненной реальности, позволяя пользователю наслаждаться ими как времяпрепровождением, также при этом немного обращая внимание на реальность. Количество на рынке огромно, а некоторые - это старые игры для плоских экранов и трид-игры, модифицированные для запуска на комлинках.

Диагностика: Постоянная система самозащиты, которая контролирует все устройства в пользовательской ЛЛС, давая постоянные статистические данные о их поведении. Программа популярна у компьютерно-грамотных и увлечённых пользователей, которым нравится попытки выжать каждый бит полезности из устройства и хотят знать о нападении на их ЛЛС на манер биомонитора.

P2.1: Драматическое обновление старой системы P2.0, установленное Хоризон, это приложение для социальных сетей, поддерживающее все другие социальные сети, объединяющие все потоки в красочную паутину информации. Софт также генерирует P-Score, которая является основным элементом статуса во многих виртуальных местах и в пределах Хоризон в целом.

Тематическая музыка: Алгоритм, который постоянно мониторит ЛЛС владельца во всех их взаимодействиях с устройствами. Получая эти данные, он пытается определить эмоциональное состояние человека и создает плейлист с песнями, чтобы лучше поддерживать упомянутого пользователя, либо усиливая чувства, либо ослабляя их. По сути кольцо-настроение Шестого Мира.

Тикер: Комплект приложений комлинка, которые предоставляют информационный канал из указанного источника, подавляющее большинство которых является законными, например, фондовые рынки и новостные организации. Некоторые теневые службы также используют эти приложения, чтобы предоставить подробную информацию о других бегущих, фиксерах, Джонсонах, активности полиции и текущей стоимости услуг и взяток. Тикер сокращает время тематического поиска в Матрице вдвое. Очевидно, что существует очень много тем, которые не генерируют достаточный трафик, чтобы заслужить информационный канал — например, вы не можете подписаться на канал с самыми последними новостями о Средневековой Европе, когда Джонсон отправляет тебе странного вида кубок и ожидает результата.

ОБЩЕДОСТУПНЫЕ КИБЕР-ПРОГРАММЫ

Некоторые из этих программ, первоначально разработанных для легальной работы с сетями и хостами, весьма полезны для наделённых воображением декеров.

Бутстрап: Выбор ИТ-специалиста при работе с загрузочным кодом устройства. «Доработанный» многими хакерами Бутстрап, позволяет вводить скрытые команды в устройство, запускающиеся после следующей перезагрузки. Популярные варианты включают передачу местоположения устройства при подключении к Матрице, настройку атрибутов устройства по умолчанию, выбешивание пользователя постоянными запросами прав доступа и запись каждого действия на устройстве. Эта кибер-программа позволяет настраивать множество заданий в загрузочной записи посредством действия «Форматировать Устройство», а не просто уничтожение устройства.

Поиск: При загрузке эта кибер-программа адаптирует алгоритмы поиска кибердеки для соответствия иконографии хоста, повышая успешность поиска конкретных данных. Она довольно популярна у Джонсонов, которые часто предоставляют копии с предварительно загруженными параметрами поиска, такая программа настроена на самоуничтожение после использования, так что её можно запустить только один раз. Программа предоставляет 2 дополнительных кубика Матричного Поиска при поиске конкретных данных на хосте, который содержит эти данные. Если декер ищет что-то, за пределами хоста, бонус не работает.

Шредер: Предназначен для стирания файлов и всех их резервных копий, которые могут находиться внутри хоста и грида, где хост размещён. Шредер добавляет 2 к атрибуту кибердеки Обработка Данных при удалении файла с помощью действия Редактировать Файл. Он работает, вводя большое количество случайных нежелательных данных в целевые файлы, переписывая их повторно, чтобы предотвратить попытки восстановления. Хорошая легальная программа безопасности. Восстановление файла после шредера (или уничтожения Дата-бомбой, если на то пошло), требует постоянного доступа к хосту или гриду, на котором был первоначально размещён файл и Длительная проверка Компьютера (Восстановление файлов) + Логика [Ментальный] (1 неделя). Именно поэтому, автономное копирование файлов столь популярно.

ХАКЕРСКИЕ КИБЕР-ПРОГРАММЫ

Незаконные и ужасные фрагменты кода, предназначенные для антиобщественных действий против законных и правильных пользователей Матрицы, различных гридов и хостов, а также достойных и неподкупных сотрудников БОГа. Но достаточно о достоинствах этих софтин...

Кошачьи лапки: Программа с низким уровнем атаки, которая отвлекает пользователя, а не повреждает устройство, которое он использует. Кошачьи лапки полезны для предотвращения совершения пользователем матричных действий, не уничтожая устройство. Эта программа заполняет дисплей ДР или ВР раздражающими ошибками, всплывающими окнами спама или другим отвлекающим мусором. При успешном действии Дата-Шип (стр. 258, ОКП SR5) вместо того, чтобы наносить урон, программа генерирует модификатор набора кубиков -[2 + количество меток пользователя на цели]. Метки, добавленные или удаленные после использования кошачьих лапок, также изменят штраф.

Без облаков: Неудобно хранить свои данные только в облаке Матрицы? Эта программа использует устаревший код из предыдущих воплощений Матрицы для размещения данных только на физических носителях. В предложении сохранения файла она позволяет пользователю использовать успешное действие «Редактировать Файл», чтобы переместить файл из Матрицы в память одного назначенного устройства. Эта проверка является Встречной и использует обычные правила Редактирования Файла (стр. 260, ОКП SR5). При этой проверке общественный грид имеет набор кубиков, равный 6, локальный грид — 8, а глобальный грид — 10.

Крах: Одна вещь, которую узнали об устройствах в новых протоколах Матрицы, заключается в том, что способность принудительно перезагрузить устройства может быть очень полезной. Крах помогает тем, кто хочет это провернуть. При запуске она пытается заполнить целевое устройство исключительным количеством ошибок, связанных с перезагрузкой, добавив 2 атрибуту Обработка Данных деки, на которой выполняется эта программа при попытке совершить действие Перегрузить Устройство (стр. 259, ОКП SR5).

Детонатор: С помощью аккуратного мониторинга эта кибер-программа способна определять, как часто к файлу обращаются, и настраивает дата-бомбу

чтобы данные удалялись после того, как они были затронуты определённое количество раз. Для использования этой программы, декер пытается совершать действие Дата-бома; в случае успеха он может выбрать, сколько действий может быть выполнено с файлом до того, как бомба сработает. Он также может выбрать, наносит ли дата-бомба Матричный урон или просто удаляет файл. Подобно дата-бомбе, детонатор может быть обнаружен с помощью проверки Восприятие Матрицы и обезврежен действием Обезвредить Дата-Бомбу. Дата-бомбы с детонатором тяжело обнаружить: для Встречных проверок Восприятия Матрицы бомбы с детонатором имеют рейтинг устройства 3 и атрибут Слив, равный [оставшиеся до детонации действия -1]. Эта программа стоит в два раза больше, чем обычная хакерская кибер-программа, т. е. 500 ньюйен.

Оценщик: Благодаря постоянным обновлениям из Black BBS, которые специализируются на мониторинге аукционов украденных данных, эта программа вычисляет ценность конкретных данных, что позволит декеру забрать столько, сколько ему нужно и не светиться лишний раз.

Муха на стене: Разве вы не хотели быть мухой на стене, чтобы посмотреть на лица людей в последний момент их жизни? Ну, БОГ имеет тенденцию предотвращать долгосрочное наблюдение со стороны неавторизованного персонала, но эта программа помогает сбалансировать весы. Пока эта программа запущена, а дека не выполняет никаких действий, кроме проверки Восприятия Матрицы, показатель Очков Наблюдения увеличивается только на 1к6 за полчаса (как и обычно, бросок делает МИ в тайне). Программа требует действия «Скрыться» для правильной активации, и никоим образом не помогает защитить декера от других иконок.

Автостоп: Есть некоторые особенные зоны Матрицы, куда ты можешь взять с собой других людей — и где ты определённо не хочешь быть в одиночестве. Запусти эту программу, чтобы взять своих друзей, не являющихся хакерами, на основание и в УФ-хосты.

Орбитальный удар: Чрезвычайно мощная программа для уничтожения файлов, требующая частого обновления, поскольку технологии восстановления файлов продолжают развиваться. Эта обновленная и абсолютно незаконная программа предназначена для того, чтобы никто не смог восстановить файл, который она уничтожает. Если используется для удаления файла (необходимо использовать действие «Редактировать Файл»), эта программа гарантирует, что никто никогда не сможет восстановить файл из Матрицы. Это жестокая и явно неуправляемая кибер-программа, так что любые Очки Наблюдения полученный после проверки, удваиваются. Автономные бэкапы и царства резонанса — единственные возможности для возврата файла. Орбитальный удар имеет рейтинг Доступности 12Н.

Рисовальщик: Изменяет и текстурирует иконку персоны, что стирает или сбивает метки, гарантируя, что кибердеку не заляпают чужаки. Эта программа добавляет 2 к атрибуту Атака при проведении проверок действия Удалить Метку.

Дым и зеркала: Добавляет массу вводящей в заблуждение информации о местоположении, чтобы декера труднее было выследить в мясном мире. Эта программа увеличивает атрибут Слив кибердеки в диапазоне между 1 и 5 (на выбор пользователя) с эквивалентным количеством шумов, который прибавляется к любым проверкам, выполненным с декой. Шум также влияет на проверки действия Отследить Иконку, выполненные против деки с этой программой. Эта программа не имеет никакого эффекта на совмещение (стр. 250, ОКП SR5), поскольку БОГ и все полуБОГи не поведутся на столь простой трюк.

Отклонение: Декеры ясно понимают полезность перезагрузки вражеских устройств, а потому стараются защитить свои девайсы от неё. Отклонение добавляет избыточный код в ОС кибердеки и любых устройств в ЛЛС декера, что позволяет устройствам лучше противостоять атакам перезагрузкой. Эта программа добавляет 1 к атрибуту Брандмауэр устройства с целью противодействия попыткам перезагрузки устройства.

Тантрум: Эта программа накладывает колд симсенс ощущения поверх действия Дата-шип, поражая цель быстрым и омерзительным ощущением, даже если нанесена всего одна клетка Матричного урона. Программа эффективна против всех техномантов, а также для колд- и хот-сим декеров, но бесполезна против пользователей, работающих в Матрице через ДР, любой формы ЛЬДА и агентов. Программа не наносит урона от Дата-шипа; вместо этого цель испытывает тошноту (стр. 445, ОКП SR5) три боевых хода из-за сенсорной перегрузки. Популярные варианты, используемые этой программой для того, чтобы объекты чувствовали себя хреново включают запах грязной пеленки или ощущение падения в мусорку.

Тарболл: Мощная, но неточная боевая программа, основанная на старой системе ЛьДа, которая использовалась на протяжении десятилетий, Тарболл добавляет 2 к атрибуту Атака и 1 к набору кубиков проверок Уронить Программу (и только к ней), но его низкая точность приводит к тому, что атака влияет на случайную программу, а не на выбранную.

КОМПЛЕКСНЫЕ ФОРМЫ

Техноманты неустанно исследуют, развивают, изменяют и совершенствуют комплексные формы, в процессе размывая саму концепцию реальности в Матрице, искажая еще больше и без того перевернутый электронный мир, где единственные границы - виртуальная реальность и воображение.

РАССЫПАНИЕ

Derezz

Цель: Персона • **Длительность**: М •**УЗ**: У+ 2

В отличие от типичных люто разогнанных кувалд, стилет или ледоруб пробивает в доспехах цели трещины и дыры, а также слегка ослабляет её. Сделайте проверку Софта + Резонанс [уровень] против Силы Воли + Брандмауэр, нанеся 1 клетку Матричного урона за чистый успех и уменьшая атрибут Брандмауэр цели на 1, до перезагрузки устройства. Уменьшение Брандмауэра от дополнительных успешных атак Рассыпанием не складываются, даже если те происходят от разных техномантов.

FAQ

FAQ

Цель: Устройство • **Длительность**: С • **УЗ**: У

Сканируя самые темные глубины Матрицы, чтобы точно узнать, что происходит с устройством, которое у них физически есть или с хостом, в котором они находятся, техномант способен докопаться до самого ядра, но вытащить правду. Сделайте немедленную проверку Компьютера + Интуиция [Уровень], при этом, половина Уровня комплексной формы, с округлением вверх, добавляется к набору кубиков. МИ должен предоставлять информацию игроку в зависимости от количества успехов этой проверки, но по-настоящему малоизвестная или давно забытая информация, требует 6 успехов.

ВИСКАРИК

IC Tray

Цель: Хост • **Длительность**: М • **УЗ**: У -2

Эта форма сканирует хост, на котором сейчас находится техномант, и отображает перечень ЛЬДа, который в настоящее время готов для развертывания, в количестве, не более чем количество успехов Встречной проверки Софта + Резонанс [уровень] против Рейтинга хоста + Слив.

ИЗБЫТОЧНОСТЬ

Redundancy

Цель: Устройство • **Длительность**: П • **УЗ**: У + 0

Эта форма работает с нитями Резонанса для установления вторичных и третичных соединений, что делает устройство немного более крепким на некоторое время. Резервирование предоставляет одному устройству дополнительные временные клетки Матричного урона, точное количество равно успехам проверки Софта + Резонанс [уровень].

РЕВЕРС МЕТОК

Misread Marks

Цель: ЛЁД • **Длительность**: С • **УЗ**: У + 2

Мелкая противная штучка, которая манипулирует тем, как ЛЁД воспринимает Матрицу, и кого считает другом или врагом. Временно обманывает целевой ЛЁД, заставляет его считать, что ваши метки являются его намеченными целями, подобно тому, как кто-то может ошибочно атаковать иллюзию мага. Этот эффект длится [успехи Простой проверки Софта + Резонанс [уровень]] действий (в том числе Простых или Сложных, но не Свободных). Если у вас есть несколько меток на одном и том же хосте, атакуемая метка выбирается случайным образом.

ЭХО

Пусть Погружение может травмировать, оно же может дать ряд преимуществ. Наиболее широко известная квази-мистическая сила, потенциально способна манипулировать телом и разумом техноманта известна как эхо.

Боевой Фильтр: Эхо-фильтр «Бей или Беги» настраивает базовые инстинкты техноманта на бой, делая его намного эффективнее, чем у обычного метачеловека, а также приглушает ворчащие части мозга, которые передают ощущения от травмы. Техномант получает все преимущества и недостатки редактора боли (стр. 508, ОКП SR5), хотя, разумеется, не требуется ни биовэр, ни операция по его имплантации. Перед выбором этого эхо, техномант обязан совершить хотя бы одно погружение.

Математика: Корректировка логических центров мозга этим эхо позволяет значительно увеличить вычислительный потенциал техноманта. Эхо позволяет техноманту совершать простые математические операции с совершенно точными результатами, увеличивая Ментальный предел математических упражнений, таких как шифрование и дешифрование, на 2.

СБОР «БЕСХОЗНЫХ» ДАННЫХ

Сбор ценных данных, не связанных конкретно с работой, — это, в основном, откровенный акт жадности. Могут быть другие смягчающие факторы, которые следует принимать во внимание, но делать это просто для того, чтобы заработать еще несколько ньюйен на кредстик — не самый профессиональный вариант. Однако это означает, что команда бегущих приближается к «хладнокровным ублюдкам» (стр. 406, ОКП SR5). Это должно повлиять на денежный вопрос в конце бега, поскольку бегущие скидывают данные через обычного фиксера или специализированного посредника, известного как дата-монгер. Обрати внимание, что это, вероятно, также скорректирует выплату Кармы в конце “концерта”, что может раздражать остальную часть команды.

Конечно, верно и обратное. Декер может корректировать или удалять файлы, которые не дадут им денежного вознаграждения, но заставят их чувствовать себя лучше, а также попытаться нанести удар по корпорациям, контролирующим Шестой Мир. Уничтожение такой информации, как записи о кредитах с грабительскими процентами, сфабрикованных материалах шантажа или даже штрафах за парковку могут приблизить декера к «хорошим парням» от мира теней.

Эти действия — кража дополнительных данных или их стирание — повышают риск увеличения Огласки декера (стр. 402, ОКП SR5), поскольку эти действия увеличивают известность не только декера, но и выполняемого им заказа, что также может разозлить Джонсона.

В конце концов, всё имеет цену. Какая у тебя, и за что она будет выплачена?

РИЧМ: Известное как резонансный интерфейс человек-машина, это эхо манипулирует исходящим от техноманта Резонансом, позволяя ему лучше впрыгивать в дроны и риг-модифицированные устройства. Эхо даёт те же эффекты, что и модуль контроля (стр. 497, ОКП SR5), но без датаджека и датакабеля. Эхо можно брать до трёх раз, при каждом выборе фактический рейтинг модуля контроля возрастает на 1.

Бесшумность: Там, где идёт этот бегущий, каждый может прикоснуться к величию Матрицы. Техномант с этим эхо уменьшает шум своей области на 2 (стр. 248, ОКП SR5) в радиусе 10 метров за очко атрибута Резонанс. Это эхо может быть активировано или деактивировано по желанию с помощью Свободного действия.

Наездник Резонанса: Странное искажение Матрицы следует за техномантом, давая ему возможность совершать некоторые действия Резонанса, даже когда он входит в Матрицу через комлинк или кибердеку. Через эту вторичную систему, техномант не может использовать свою живую персону, извлекать выгоду из любых атрибутов живой персоны или совершать действия Компиляция Спрайта, Регистрация Спрайта или Вёрстка Комплексной Формы. Все остальные резонансные действия доступны.

Резонансный крик: Благодаря чистой силе воли техномант способен наводнить свою область спам-сообщениями, раздражая всех до крайности и увеличивая шум в радиусе [10 * [атрибут Резонанс]] метров на 2, затрагивая каждого (включая техноманта), как если бы они находились внутри спам-зоны. Крик можно включать и выключать с помощью Свободного действия, что удобно, потому что спам-ярость может стать серьёзной проблемой.

Прямая ссылка: Вы получаете возможность создавать прямое соединение с любым устройством, которого можете физически коснуться. Два техноманта с этим эхом могут мысленно общаться, просто касаясь друг друга.

Лунатизм: Техномант получает способность подсознательно воспринимать второстепенные события, происходящие вокруг их тела, при работе с матрицей в ВР. Это позволяет ему совершать связанные с Проницательностью Свободные действия как в Матрице, так и в реальном мире.

СТИЛИ ШУМА

Имея одинаковый эффект в правилах, источники и методы шума в мире сильно различаются. Статические зоны сильно глушат беспроводные соединения, что делает их областями, которые ограничивают количество подключений и пропускную способность Матрицы. Спам-зоны — это полная противоположность, Wi-Fi там работает, но он захламлён таким количеством трафика, что каналы перегружены и не могут нормально работать. И есть мёртвые зоны, где ничего связанного с Матрицей просто не происходит.

Эти зоны влияют на бегущих по-разному. Мертвые зоны раздражают их невозможностью получить хотя бы одну полоску связи, в то время как спам-зоны бесят чудовищным количеством рекламы и прочего потребительского мусора. Создание или улучшение этих зон дело довольно тонкое — ведь если вы не ожидаете хорошей беспроводной связи, то зачем жаловаться на то, что её нет? Или, может быть, люди просто пожмут плечами, потому что спам сегодня особенно толстый — может быть, появилось новое замечательное видео с котейками, которое всем просто необходимо посмотреть.

Однако, если кто-то использует неправильный тип шума в области, заинтересованные лица быстро просекут неладное. В конце концов, если в этом районе нет людей, которые могут видеть в дополненной реальности, почему внезапно всплыла спам-зона, которую может видеть любой обладатель даже самого простого комлинка? С другой стороны, если спам-зона покроется статикой, этим заинтересуется корпорация (может не одна), поскольку им не нравится, когда потенциальные покупатели не могут увидеть рекламу. Основное правило бега в тени — не делай того, что привлечёт к тебе слишком много внимания.

КИШКИ МАТРИЦЫ

Ты уже знаешь, что Матрица — это консенсуальная галлюцинация, созданная для быстрого и лёгкого использования колоссального океана данных, информации и вычислительной мощности, созданной метачеловечеством. Ты знаешь, что можешь подключиться и получить трехмерные графические презентации всего, от истории династии Цинь, до теорий заговора об убийстве президента Дункельцана, а также получить последний прайс на уличные наркотики и симсенс проституток. Ну или полное собрание сочинений Шекспира, случайно сгенерированное почти бесконечным числом виртуальных обезьян.

Но что такое Матрица? Где она? Может кто-то случайно отключить её? У тебя есть вопросы, у нас есть ответы, и они в обратном порядке: нет, везде и то, чем выглядит.

МАТРИЦА В КАРМАНЕ

Фактически, Матрица — это и есть твой карман, или может им быть. Но давай не будем бежать впереди паровоза.

В далёком прошлом, вплоть до Эхо-Мираж, Матрица вертелась на гигантских компьютерах — мейнфреймах. В значительной мере Матрица существовала внутри мейнфреймов, а кибердеки интерпретировали их соединения для тебя.

В наши дни мы сделали компьютеры настолько компактными и эффективными, что они есть буквально в нижнем белье (что полезно для таких вещей, как инструкции по стирке, сохранение музыки для настроения и получение наградных баллов в Tres Chic Intimates Collection ™). Мы соединили все эти компьютеры вместе и получили самую большую, самую скверную и самую мать его за ногу контролируемую Матрицу, которую когда-либо видел мир.

ЧТО ЭТО ТАКОЕ

Когда всё является Матрицей, попасть в неё можно через что угодно. Комлинки — это то, что каждый желающий может использовать для своего личного использования Матрицы, но способов намного больше. Нужно получить доступ к Матрице по утрам и связываться по ней с уборщиками? Нет проблем, несколько модов, проверка Железа и ты можешь заниматься серфингом в Матрице прямо с тостера.

Для разборчивого хакера есть кибердеки. Некоторые хакеры говорят, что ты так же хорош, как и твоя дека; большинство этих позёров мертвы, но в их словах есть доля правды. Независимо от того, ищешь ли новую деку или оживляешь старую, ты открыл книгу на правильной главе, чаммер.

Когда тебе скучно с комлинком и кибердекой, начни взламывать в режиме Безумие. В последнем разделе этой главы рассказывается о том, как брать общие предметы домашнего обихода и создавать матричную магию для удовольствия или потому, что ты застрял в контейнере с электронным блокированием, в котором нет ничего, кроме тролля и робота-питомца, и тебе нужно открыть двери, прежде чем погрузишься слишком глубоко в говно, в которое попал. Когда жизнь даёт тебе лимон, сделай из него электронику!

КОМЛИНКИ

Доминирующими телекоммуникационными и развлекательными устройствами Шестого Мира по-прежнему являются комлинки, поэтому давайте быстро рассмотрим жизненно важные вещи, которые делают эти агрегаты теми клёвыми штуками, которыми они и являются.

Форм-фактор комлинка

Форма	Дост.	Цена
Нестандартный форм-фактор	+2	+20%
Оружейный форм-фактор	+4Л	+50%

ФОРМ-ФАКТОР

Форм-фактор связи — физическая форма устройства. Стандартный форм-фактор комлинка — это небольшой, плоский прямоугольный объект размером около пятнадцати сантиметров. Комлинки также доступны в нестандартных форм-факторах, пусть и несколько дороже. К наиболее популярным нестандартным форм-факторам относятся предметы одежды, ручки, очки, карманные и наручные часы, кошельки, головные уборы (федоры в моде для обоих полов), трости, ножи и маленькие пистолеты.

Если ты хочешь создать комлинк нестандартного форм-фактора, добавь 2 к его Доступности и 20% к цене. Если хочешь интегрировать комлинк в оружие, добавьте 4 к Доступности и 50% к цене — не так уж легко запихнуть тонкое оборудование в пушку так, чтобы оно работало после выстрела. В любом случае тебе всё равно придется оплатить стоимость форм-фактора отдельно, если это применимо.

Для некоторых нестандартных форм-факторов ознакомьтесь с приведенными ниже примерами!

ЭВОТЕХ ХИМИТСУ

Этот комлинк размером с ланч-бокс выглядит как универсальный и не слишком бросающийся в глаза дешёвый аппарат. На самом же деле, он содержит секретный отсек, который может содержать предметы размером с пистолет или пачку сигарет. Отсек экранирован собственной встроенной клеткой Фарадея, а комлинк оснащен интегрированным модулем скрытности, дающим ему Слив 5.

КТМ СИНИЙ ЗАЩИТНИК

Этот комлинк изготовлен в виде браслета, разумеется, синего. Предназначенный для законной продажи силам безопасности и незаконной – бегущим в тени и преступникам, этот стильный аксессуар защищает твои устройства от злобных хакеров более мощным Брандмауэром.

НИКСДОФ СЕКРЕТАРЬ

Постоянно путаетесь и теряетесь? Кажется, что файловая система вашего комлинка стала единственной жертвой Краха 3.0? Можете больше не волноваться, потому что Никсдоф Секретарь прикроет вашу спину. Он оснащен встроенным агентом Ранга 3, который займется организацией календаря, файлов, вашей работы и (с обновлением Liebesekretär) заодно и вашей личной жизнью.

* *Пакет Liebesekretär включает автоматическое сопоставление встреч, планирование дня, услуги консьержа и рейтинговую систему. Услуга не снабжена гарантией. Применяются некоторые условия. Всегда используйте защиту устройства.*

Комлинки

Комлинк	Рейтинг	Обработка Данных	Брандмауэр	Дост.	Цена
Эвотех Химитсу	2	1	2	8Л	11,000¥
КТМ Синий Защитник	3	1	5	7	2,000¥
Никсдоф Секретарь	4	6	2	5	4,000¥
c/Liebesekretär				+1	+2,000¥

ДОНГЛЫ КОМЛИНКА

Донгл — это небольшое устройство, которое подключается к универсальному порту комлинка и даёт ему дополнительный функционал. Если ваш комлинк не крошечный, донгл увеличивает размер только на один. Комлинк позволяет использовать только один донгл.

УДАРНЫЙ ДОНГЛ

На самом деле донгл не нападает на людей, хотя это было бы круто. Он дает комлинку рейтинг Атаки равный рейтингу донгла, предоставляя некоторые возможности по быстрой атаке. ПолуБОГи любят корпоративных сотрудников использующих такие донглы, поскольку они могут дать больше времени на отслеживание и наказание злоумышленников.

Донглы комлинка

Донгл	Дост.	Цена
Ударный донгл (рейтинг 1-6)	Рейтинг x 2]Л	(Рейтинг2 x 3,000¥
Ответвление кабеля	8Л	500¥
Скрытый донгл (рейтинг 1-6)	[Рейтинг x 2]Л	(Рейтинг2 x 3,000¥
Оглушающий донгл	6Л	600¥
Ресивер	3	400¥

ОТВЕТВЛЕНИЕ КАБЕЛЯ

Этот скрытый донгл оснащён небольшим открывающимся кольцом, которое можно застегнуть вокруг кабеля для передачи данных, что даёт вашему комлинку прямое соединение с устройствами по обе стороны от этого кабеля.

СКРЫТЫЙ ДОНГЛ

Дает комлинку рейтинг Слива равный рейтингу донгла. Для тех, кто хочет, чтобы их быстрые действия были более утонченными и менее жестокими.

Форм-фактор кибердеки

Форма	Дост.	Цена
Нестандартный форм-фактор	+3	+20%
Оружейный форм-фактор	+6Л	+50%

ОГЛУШАЮЩИЙ ДОНГЛ

Этот донгл превращает твой комлинк в оглушающий пистолет, хоть и требует контакта с целью. Это популярный выбор гражданских лиц, которые нуждаются в неприметной защите и удобном чехле для переноски. Из-за тонкого форм-фактора имеет только три заряда.

РЕСИВЕР

Просто подключи этот донгл к своему комлинку и ты получишь Подавитель Помех 2 для комлинка и всех слейвенных устройств! Отлично подходит для спам-зон!

КИБЕРДЕКИ

Хлеб и масло деккера. И нож. И тарелка. И тостер. По сути, вся кухня. На странице 482 ОКП SR5 есть много кибердек, но мы знаем, что вы ненасытны.

ФОРМ-ФАКТОР

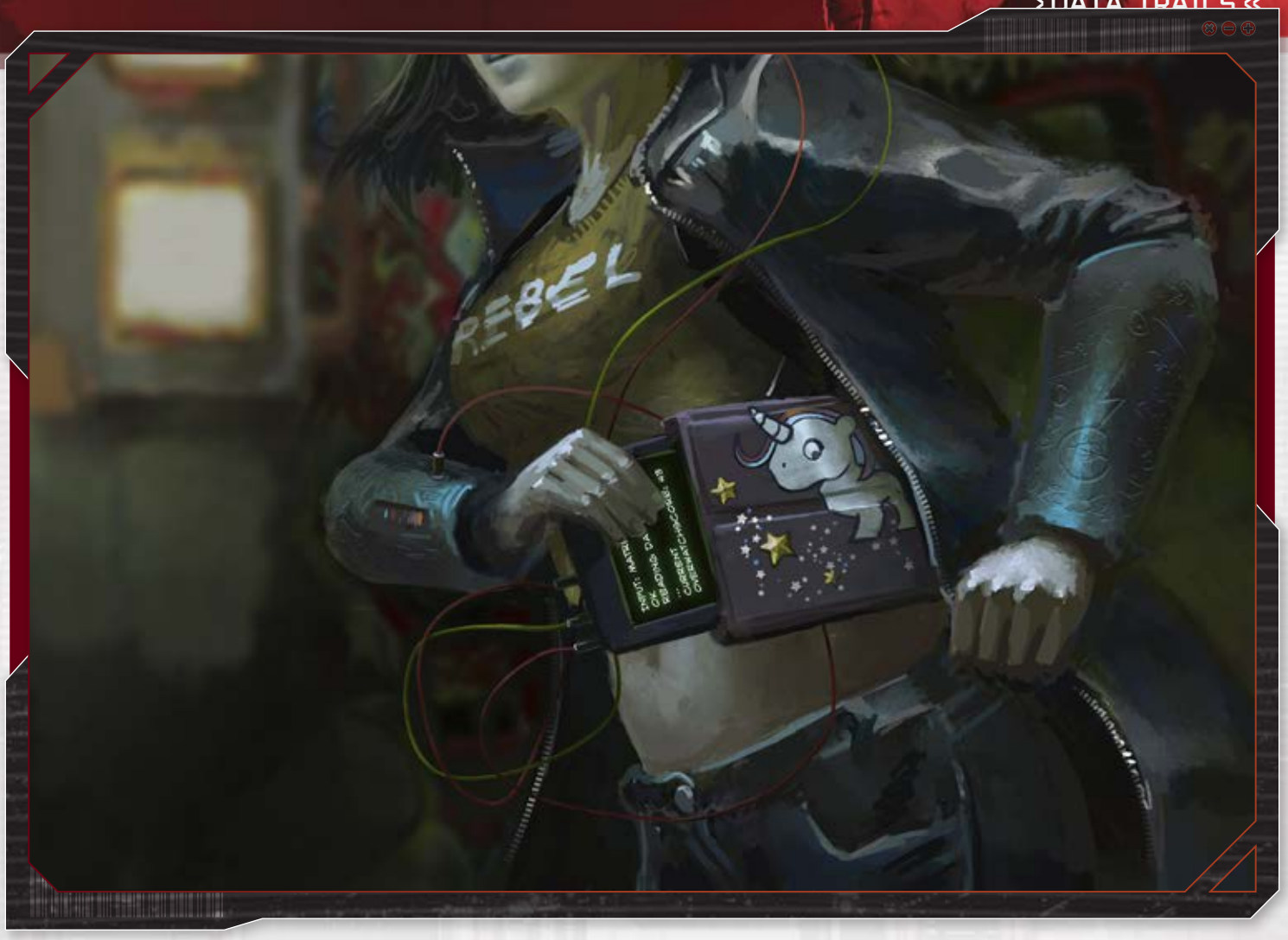
Стандартный форм-фактор кибердеки – это гладкий, плоский удлиненный прямоугольник длиной около двадцати пяти сантиметров с большим сенсорным дисплеем. Подобно комлинкам, кибердеки могут также вписываться в нестандартные форм-факторы, следуя тем же правилам и затратам, что и комлинки (стр. 74).

СТАНДАРТНЫЕ ДЕКИ

Для получения дополнительной информации о кибердеках обратитесь к разделу Кибердеки, страница 245, ОКП SR5.

Дубинки

Дубинка	Точность	Досяг.	Урон	БР	Дост.	Цена
Оглушающий донгл	4	—	8О(е)	–5	6Л	600¥



РАДИО ШАК ПКД-500

Идеальная модель для молодого специалиста по кибербезопасности. Массовая скидка для образовательных учреждений — обратитесь к торговому представителю за подробной информацией. Ты собираешься выжать из него всё? Нет. Но это похоже на девиз Радио Шак: «Радио Шак: Лучше, чем ничего, большую часть времени!»

МАЛЕНЬКИЙ ШЕРШЕНЬ

Этот компактная кибердека сделанная в Чикаго в рамках программы занятости гулей в СКАШ, и мы передаем её вам! Высшие атрибуты довольно хороши, но следите за тем, как расставили оставшиеся. Многие владельцы также часто инвестируют в программу Конфигуратор (стр. 263, ОКП SR5).

МИКРОТРОНИКА АЦТЕК 300

Продаваемая как модернизация модели 200, Микротроника Ацтек 300 — это немного больше, чем 200 с меньшей системой охлаждения и дополнительным квантовым буфером кватернионов. Тем не менее, ты не можешь выключить дополнительную мощность, которую даёт новая конфигурация, в некоторых бенчмарках она превосходит деки сходного класса.

КСИАО МПГ-1

Эта дека разработана нашими друзьями в Гильдии пиратов Среднего Запада с одной смертельной целью: сокрушить на своём пути всё, что сможет тебя ударить. Во время создания перекололи целый айсберг.

КИБЕРДЕКИ

ДЕКА	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	МАССИВ АТР.	ПРОГРАММЫ	ДОСТ.	ЦЕНА
Радио Шак ПКД-500	1	2211	1	2	21,000¥
Маленький шершень	2	5411	2	5Л	89,700¥
Микротроника Ацтек 300	3	7531	3	9Л	200,000¥
Ксиао МПГ-1	4	8543	3	13Л	302,000¥
Сиавасэ Кибер-4	4	8642	3	12Л	331,000¥
Фаерлайт Паладин	6	9988	6	20Л	1,050,000¥

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ДЕКИ

ДЕКА	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	А С О Б	ПРОГРАММЫ	ДОСТ.	ЦЕНА
КТМ Стажёр	1	2112	1	3Л	17,250¥
К-К Аналитик	2	1543	1	5Л	83,800¥
Ацтехнолоджи Эммисар	3	2338	1	8Л	168,000¥
Як Убийца	3	7623	2	13Л	194,000¥
Кольцо Света Спешал	4	8126	3	10Л	242,000¥
Арес Эхо Анлимитед	5	9645	3	15Л	395,900¥

СИАВАСЭ КИБЕР-4

Первое дитя перезагрузки Киберлайн, линейки железа, доставшейся Сиавасэ от Фьючи, Кибер-5 характерна высокой ценой и низкими показателями продаж, её критиковали за то, что она недоступна для более широкого рынка кибербезопасности. Кибер-4 был введен в качестве недорогой, высокопроизводительной кибердеки, вырывая этот трон из-под CIY-720 и вытесняя более популярную кибердеку в некоторых областях. Эта модель сэкономит вам много денег, но оставит вас с одной вопиющей уязвимостью. Протирать осторожно.

ФАЕРЛАЙТ ПАЛАДИН

Невероятное достижение человеческой изобретательности, шедевр дизайна кибердеки и инженерного искусства. Паладин считается «достижением вершины» руководством и инженерами Фаерлайт, подразделения НЕОНет. Фаерлайт продала только пять дек в мире и сообщила о получении заказов ещё на двенадцать. Некоторые говорят, что себестоимость деки выше, чем миллион запрашиваемой цены, что делает топовою кибердеку скорее способом пометить территорию, нежели коммерческим продуктом.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ДЕКИ

Некоторые деки сконструированы для специфической цели. Значения их атрибутов нельзя изменить перенастройкой, только программами. Зато они дешевле обычных.

КТМ СТАЖЁР

Паук должен с чего-то начинать, и Мицушима предлагает для тренировок кибербоя свою деку. Эти деки имеют встроенные программы фильтрации Фильтр Биоотдачи, что обеспечивает (относительную) безопасность. Хотя, если ты столкнёшься с кем-то в дебрях Матрицы, тебе лучше быть готовым к тому, что полуБОГи бывают чертовски творческими в способах причинения боли.

К-К АНАЛИТИК

Прибор от «Кантор-Куросава» — это то, в чём нуждается каждый журналист-расследователь чтобы незаметно пошарить, найти правду, упаковать её и выкинуть в эфир пока не пристрелили. Встроенная камера высокой четкости и набор для записи, дополненный вшитой в железо программой Редактор, выкинет тебя на Олимп мировых СМИ.

МОДУЛИ КИБЕРДЕК

МОДУЛЬ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
Укрепитель	3Л	1,500¥
Индукционный ресивер	10Л	1,200¥
Многоаспектный сопроцессор	7Л	1,400¥
Маска наблюдения	9Н	4,200¥
Носитель программы	2	900¥
Самоуничтожение	12Н	200¥
Направленный фильтр сигнала	3	800¥

АЦТЕХНОЛОДЖИ ЭММИСАР

Для курьера в пути — эта дека предназначена для переноса и защиты файлов. Также она хорошо подходит для защиты заслейвленных устройств и ветвэра. Только не делай ошибки многих средневековых дворян, принимавших бой перед стенами. Хороший в обороне, не значит успешный в атаке.

ЯК УБИЙЦА

Эта мощная, но довольно хрупкая дека не является официальным продуктом сиэттлской банды Хакеры Реальности. Её необычная конфигурация не так чтоб совсем лицензирована, прибыль точно не идёт в банду, а её наличие не сделает тебя приятелем банды, но это довольно популярная модель среди перспективных декеров.

КОЛЬЦО СВЕТА СПЕШАЛ

Если ты еще не слышал о трид-шоу «Кольцо Света», то выберись из пещеры и вернись в цивилизацию. Именно эти деки используются виртуальными бойцами во время транслируемых матчей, теперь они доступны широкой публике (ну именно на них проводятся соревнования местных лиг КС и отборочные турниры). Они такие же скрытные, как тролль, скачущий на носороге через библиотеку, но трюкам стелс противопоказан.

АРЕС ЭХО АНЛИМИТЕД

Эта дека добавит “спеца” в спецназ. Она “зашаманена” для тяжелых боевых задач охранников-контрактников, таких как Хард Корпс и Росомаха, а также ряда правительственных и гражданских охранных организаций.

МОДУЛИ КИБЕРДЕК

Для расширения возможностей твоей деки в неё можно инсталлировать заранее созданный компонент, так называемый модуль. Каждая кибердека имеет внутри корпуса один слот для модуля. Для вставки, удаления или замены модуля требуется проверка Железа + Логика [Ментальный] (1) и около полуминуты времени (10 Боевых ходов).

Модули не такие надёжные, как обычная дека и уязвимы для Матричного урона. Если твоя дека окирпичилась, любой инсталированный модуль становится бесполезным куском хлама, даже если сама дека отремонтирована.

УКРЕПИТЕЛЬ

Модуль действует как щит между декой и входящим повреждением. Он имеет Счётчик Матричного Состояния с пятью клетками и ему наносится урон, перед повреждением деки. Эти клетки урона невозможно отремонтировать.

ИНДУКЦИОННЫЙ РЕСИВЕР

Когда у тебя установлен этот модуль, твоя дека может подключаться к кабелям данных и жестким линиям при контакте. Если кибердека подключена непосредственно к кабелю, она напрямую подключается к устройствам с обеих сторон кабеля.

МНОГОАСПЕКТНЫЙ СОПРОЦЕССОР

Этот модуль-скороговорка ускоряет матричные сигналы и команды, предоставляя оператору деки + 1к6 Матричной Инициативы (помни, что ты никогда не сможешь бросить больше, чем 5к6).

МАСКА НАБЛЮДЕНИЯ

Этот удобный модуль сбивает с толку бдительный глаз БОГа, притворяясь, что он является частью системы безопасности Матрицы. Матрица не совмещается на деке с этим модулем, пока её показатель Очков Наблюдения не станет на 4 больше, чем обычно (т.е. в обычных условиях, это 44).

НОСИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Этот модуль содержит программу, которая постоянно работает на твоей деке. Ты выбираешь программу, и мы запаиваем её при производстве, а это значит, что ты не можешь её изменить, но эй, это дополнительная программа. Цена включает стоимость программы.

САМОУНИЧТОЖЕНИЕ

98 процентов веса модели занимает взрывчатка. Когда твоя дека обнаруживает заранее определенное условие (выбранное тобой), модуль взрывается, превращая вашу кибердеку в разрывную гранату, весь дальнейший хаос изложен на странице 477, ОКП SR5. Разумеется, деку после этого восстановить невозможно, потому ставить этот модуль в Фаерлайт Паладин – кощунство.

НАПРАВЛЕННЫЙ ФИЛЬТР СИГНАЛА

Добавив в деку специальный фильтр сигнала, этот модуль даёт тебе подавитель помех 2.

ДИКИЕ МОДЫ

Если ты хочешь изменить устройство, чтобы увеличить его изначальные рейтинги или дать ему новую функцию, ты попал в нужное место. Всё, что тебе нужно — это умение Железо, некоторые инструменты Железа (набора хватит) и электронные детали. Ну и время, куда уж без него.

Чтобы начать процесс, выбери устройство и требуемую модификацию (ниже приведен список). Затем убедись, что у тебя есть нужные электронные детали. После этого тебе просто нужно бросить кубики и бам! У тебя будет модифицированное устройство. Или «ведро с болтами».

ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕТАЛИ

Мы говорим «детали», но то, что мы действительно имеем в виду, это все штуковины и что-то, что тебе нужно, чтобы внести изменения. Такие вещи включают интегрированные схемы, одноразовые паяльные пакеты, керамические нано-листы, квантовые преобразователи, оптические переключатели, и так далее, и тому подобное — проще сказать «детали» и покончить с этим.

ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕТАЛИ

ПАКЕТ	ДОСТУПНОСТЬ	ЦЕНА
Один пакет	—	250¥
Пять пакетов	—	1,000¥

МОДИФИКАТОРЫ РАЗБОРКИ УСТРОЙСТВ

СОСТОЯНИЕ	МОДИФИКАТОР
Устройство...	
...комлинк или кибердека	+4
...кибервэр	+0
...иное	–4
Каждая клетка Матричного урона	–1

Как ты можешь видеть, есть много дорогих маленьких частей, которые необходимы для работы электроники Шестого Мира. Чтобы упростить работу Shadowrun, мы называем количество деталей, необходимых для внесения одной модификации пакетом деталей.

Есть несколько способов получить пакеты деталей, два наиболее распространенных — просто пойти и купить их, или разобрать вполне годные девайсы.

ПАКЕТЫ ЭЛЕКТРОННЫХ ДЕТАЛЕЙ

Электронные детали продаются в ближайшем магазине электроники — за опт дают скидки. Ты также можешь получать пакеты при покупке инструментов. Стандартный комплект Железа (стр. 487, ОКП SR5) поставляется с двумя пакетами и тебе потребуется пополнение при его использовании. Мастерская Железа (также стр. 487, ОКП SR5) при покупке имеет достаточно запасных частей для создания десяти пакетов электронных деталей.

РАЗБОРКА НА ЗАПЧАСТИ

Гораздо дешевле каннибализировать другие устройства. Разборка вполне полезного устройства на детали требует инструментов Железа и около десяти минут. Сделайте проверку Железа + Логика [Рейтинг устройства], с модификаторами из таблицы “Модификаторы Разборки Устройств”. Каждый успех этой проверки даст тебе четверть пакета электронных деталей. Ты можешь сохранить компоненты, прибавив их к последующим проверкам, в конце концов накопив на целый пакет.

СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИИ

Если у тебя недостаточно пакетов деталей для внесения изменений, весь процесс не работает. Ты ничего не можешь сделать что-то из ничего. Если у тебя недостаточно деталей, начни искать устройства, которые ты можешь разобрать. Или шуруй в магазин.

Внесение изменений в устройство требует прохождения Длительной проверки Железа + Логика [Ментальный] (15, 15 минут). Ты получаешь штраф -4 если у тебя нет каких-либо инструментов Железа, также применяются модификаторы условий работы и работы по памяти (стр. 154, ОКП SR5).

МОДИФИКАЦИИ УСТРОЙСТВ

Вот список модов, которые ты можешь присобачить на устройства. Это не исчерпывающий список — если ты хочешь попробовать что-то, что здесь не описано, обратись к своему МИ, чтобы узнать, можешь ли ты это сделать. Никаких дополнительных затрат на моды, кроме стоимости деталей и необходимости в инструментах, нет. Если не указано иное, устройство может иметь только одну модификацию.

Добавление матричного атрибута: Ты можешь добавить атрибут, которого у устройства нет, в частности Атака или Слив. При установке модификации, рейтинг начинается с 1. Ты не можешь добавить Матричный атрибут устройству, у которого уже есть этот атрибут. Помни, что все устройства имеют Обработку Данных и Брандмауэр, даже если эта информация не указана в их параметрах. Впоследствии эта модификация может быть улучшена модификацией «Увеличение матричного атрибута». Количество пакетов деталей, необходимых для этой модификации, равно (Рейтинг устройства x 2) модифицируемого объекта.

Добавление модуля: Ты можешь подключить к устройству модуль кибердеки. Тебе нужен модуль, который ты хочешь установить в него. Большинство устройств могут иметь только один модуль, хотя кибердеки могут иметь и два (в обычном слоте и дополнительный от модификации). Вмонтированные модули используют те же правила, что и обычные модули (стр. 78). Модификация требует двух пакетов деталей.

Увеличение матричного атрибута: Можно увеличить один Матричный атрибут на 1, но потребуется [новый атрибут x2] пакетов деталей. Эта модификация весьма инвазивна – устройство получает две постоянных и неремонтируемых клетки Матричного урона.

Изменение матричного атрибута: Ты можешь увеличить один Матричный атрибут на 1 и уменьшить другой Матричный атрибут на 1. Это также работает с массивом атрибутов кибердеки. Для этого требуется четыре пакета деталей.

Прошивка персоны: За два пакета частей ты можешь добавить возможность запуска персоны на устройстве. Если устройство уже имеет эту возможность, ты не можешь добавить её ещё раз.

ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО БОГА

Даже в самых благоприятных обстоятельствах время в Матрице двигалось странным образом, но сейчас, пока Гровеут кралась, оно было ещё более странным. Казалось, что каждый шаг требует минуты, но при проверке времени выяснялось, что прошло лишь несколько секунд. Она несколько раз проверяла и каждый раз получала одинаковый результат, который убеждал её в том, что она может остановиться. У неё было больше времени, нежели ожидала.

Она медленно пробиралась сквозь прекрасную внутреннюю оранжерею. Она была заполнена папоротниками, гигантскими папоротниками такого размера и пышности, каких она никогда в жизни не видела. Они были густыми и пышными, под которыми легко прятаться. Может быть даже слишком легко. Если она нырнёт в толщу, сойдёт с кирпичной дорожки, извивающейся через растения, её было бы труднее увидеть, но кто знает, что ждет на земле?

Она знала, черт возьми. Она разослала несколько агентов в виде змей, чтобы исследовать землю слева от нее. Само собой, все сенсоры были бы спрятаны, но она решила попытаться и надеяться на хорошие данные в случае заварушки.

Персона Гровеут была даже меньше её реального тела. Это была мышь чуть более метра в холке, с черными полосками, бегущими по коричневому меху на спине. Она очень тщательно запрограммировала персону, чтобы выглядеть достойной и продуманной – без типичных мышиных усов. Она шла на задних лапах, осторожно осматривая места, куда поставит ногу. Её цель, фонтан в конце оранжереи, был, возможно, в 75 метрах, но при её скорости казался как в 75 километрах.

Затем от одной из змей пришло сообщение. Активность в фонтане. Она взял картинку со змеи и ей не понравились новости. Вода стекалась к центру бассейна у основания фонтана, собираясь в колонну, смутно напоминающую гуманоидную фигуру. Скорее всего, её действия были замечены.

Время прятаться. Она проверила сканирование земли слева от себя. Вроде чисто. Между тем, водянистая фигура пробивалась вперед через воду к краю бассейна.

Она погрузилась в папоротники, стараясь как можно меньше тревожить листья. Она забралась за одно растение, нырнула под него и огляделась.

Растение было достаточно высоким, но слишком тонким. Её мех можно было увидеть в промежутках между листьями. Не хорошо. И она услышала приближающийся плеск воды.

Она погрузилась глубже, не чувствовала себя скрытой и ушла ещё глубже. Только тут она осознала, что ушла дальше, чем просканировала. Слишком далеко, как выяснилось.

Громкий треск заставил её взглянуть вверх. Стеклянный потолок оранжереи раскололся и быстро покрывался паутиной трещин. Затем упали большие куски стекла, пропуская на землю лучи ярко-желтого света. Их сопровождал странный хор голосов, высокий и гармоничный, но с оттенком истерии и хаоса.

Она огляделась, отчаянно ища ясный путь через умножающиеся лучи света. Она не видела возможности сбежать, но и остаться не могла.

Потому что пришел БОГ.

СТРАХ И ТРЕПЕТ

Топикстартер: Pistons

Послушай, новая Матрица жестокая. Стоит ли тебе беспокоиться? Да. Соблюдать осторожность? Конечно. Бояться?

Никогда.

Если ты боишься, продай свою кибердеку кому-то, кто действительно сможет её использовать. Потому что, если ты входишь в Матрицу со страхом, ты запускаешь бомбу замедленного действия, привязанную к груди.

БОГи и полуБОГи жёстки, беспощадны и реально знают своё дело. Но таковы и Древние, Красные

Самураи и множество других, с которыми мы встречаемся на улице. Мы не отступаем. Мы становимся сильнее.

Теперь, когда мотивационная часть закончена, давай посмотрим, как наши оппоненты работают в Матрице, чтобы ты знал, что ждет тебя.

СПАСАЯСЬ ОТ ВЗГЛЯДА БОГА

Я выбирала название этого раздела очень тщательно, потому что по настоящему нас должно заботить как БОГи и полуБОГи могут причинить нам боль и как они нас видят. На восприятие они тратят массу усилий, потому что они знают, что важно увидеть угрозы как можно раньше.

Матричные сторожа хорошо разбираются во многих вещах, но умение видеть, пожалуй, их самое недооценённое качество, потому что, давайте посмотрим правде в глаза, оно не гламурно. Однако восприятие Матрицы – это нечто большее, чем просто хорошее программное обеспечение для деки и проверка всех иконок, появляющихся в поле зрения. Это умение сортировать поступающую информацию и находить то, что действительно важно. Было непродолжительное время, когда хакеры думали, что могут смутить безопасность, наводняя хосты десятками работающих в скрытном режиме RFID-меток, но как только они выяснили, что полуБОГи знали достаточно, чтобы настроить сканеры для поиска тихих иконок, которые не являются RFID-метками, дни этого трюка были сочтены. Это та часть безопасности Матрицы, которую слишком многие упускают из виду – не просто взгляд на реальность, но умение сконфигурировать зрение так, чтобы нужные детали вышли на первый план.

Знание того, какое внимание уделяется восприятию, делает более важным использование методов инфильтрации, которые работают в мясном мире. Самое главное, выглядеть местным. Например, если ты идешь в переполненный хост, зачем переводить девайс в скрытный режим? Как ни странно, это отличный способ выделиться. Просто позволь своим иконкам перемещаться вместе с толпой других людей и убедись, что твои действия настолько гладкие, что не привлекают внимания. Обратное также верно: ты идешь в хост, живущий секретностью? Например, тебе надоело дышать, и ты решил столкнуться с MI-5? Врубай скрытный режим. Там постоянно пробегают шпионы, поэтому полуБОГи не ставят автоматическое уведомление о скрывающейся иконке.

Ещё один сбивающий с толку факт: помни, что хоть Матрица и отображается в трех измерениях, чтобы помочь нам с ней работать, расстояние – это иллюзия. Особенно, если ты в хосте. Ты можешь подумать, что находиться на другой стороне хоста поможет защититься, но это не настоящая защита. Это расстояние можно пересечь в мгновение ока. Поэтому не думай, что расстояние защитит; подумай о том, чтобы скрыть свои действия. В идеале тебе следует окружить себя другими активностями, чтобы держать охрану в недоумении относительно твоих настоящих целей.

Хотя быть невидимым прекрасно, это только часть игры, так как ты не собираешься зайти в хост, только за тем, чтобы зайти в хост. Есть что-то, что ты хочешь сделать, и тебе нужно сделать это как можно эффективнее. Лучший совет, который я могу тебе дать, это то, что хороший хакер похож на хорошего фехтовальщика. Когда ты впервые нападаешь на противника, обрати внимание на то, как он подходит к тебе. Когда они атакуют, ты будешь противостоять (или наоборот), и тогда у тебя будет возможность увидеть, как они работают. Это критически важно. Ты начнешь изучать их шаблоны поведения и привыкать к ним. В идеале ты будешь знать, как реагировать, чтобы застать их врасплох. Потому что у тебя не так много времени.

Точно так же, как одна из целей фехтования состоит в том, чтобы заставить своего оппонента подставиться и раскрыть свою уязвимость, главная цель игры в «Матрицу» заключается в том, чтобы заставить своего противника ослабить брандмауэр. Иногда это не вызывает беспокойства. Ты можешь столкнуться с каким-то идиотом-новичком, только-только закончившим стажировку пауком, что можешь выйти сухим из воды, даже если у них есть самый

мощный брандмауэр, который только потянут их машины, но не стоит на это рассчитывать. Обычно всё, что тебе нужно сделать, это поглотить несколько атак, убедить своего оппонента, что если он хочет нанести тебе какой-то урон, ему действительно нужно играть по полной, поглотить лучший выстрел, а затем вырубить противника. Но помни, что если ты вступил в сражение, подкрепление, несомненно, в пути, поэтому у тебя мало времени.

Это подводит меня к другой характеристике Матрицы: не женись ни на чём. Бэкдоры великолепны, оборонительные структуры хороши, но, если ты собираешься делать что-то незаконное в Матрице, тебе нужно войти и выйти быстро. Я могу и дам тебе советы по работе с полуБОГами, с которыми ты можешь столкнуться, но в конце концов лучший совет: выйди прежде чем они почуют твой запах.

ПАНТЕОН МАТРИЦЫ

Как и следовало ожидать, каждая корпорация привносит собственный стиль в операции своих полуБОГов. Знание их привычек важно, так как это может дать тебе несколько лишних секунд на ранних этапах взлома (что, по мнению многих людей, работающих в новой Матрице, также должно быть единственным этапом твоего взлома). Запомни, что мегакорпорации не допускают в ряды своих полуБОГов тупых громил. Эти люди умелы, умны и гибки. Ты можешь подумать, что у тебя есть хороший внутренний подход – и это действительно может быть так – но как только полуБОГи прочухают, ты будешь удивлён, как быстро они могут перейти от «Следуйте стандартным протоколам» до «Раздави этого мазерфраггера к херам». Любые привычки можно использовать в качестве оружия, это может помочь тебе в борьбе с полуБОГами, но и повредить тебе. ПолуБОГи тоже знают этот принцип, и их обучают изменять свои привычки, поскольку иногда именно они определяют разницу между победой и поражением.

Тем не менее, вот некоторые из тенденций, которые нужно знать о каждой из Большой Десятки.

АРЕС

Вооружён до зубов и редко меняет паттерны поведения. Это означает, что их полуБОГи действуют как военный отряд, которому поручено охранять крепость. Пограничные патрули, регулярные контрольно-пропускные пункты, проверяющие у путешествующих документы, – если ты видел армейский подход к безопасности, ты видел хост Ареса.

Они очень тщательно планируют свои маршруты патрулирования. На своих основных хостах они корректируются ежедневно, основываясь на анализе трафика и активности (в менее значимых хостах эта корректировка происходит еженедельно или даже ежемесячно). Схема маршрута в виде красивой фигуры, типа квадрата или овала, куда менее важна, чем следить за тем, чтобы патрули находились там, где им нужно быть в то время, которое алгоритмы определяют как оптимальное.

Здесь появляются две полезные группы данных и одна ценнее, чем другая. Взлом хоста Ареса и загрузка маршрутов патрулирования полезна, но не слишком. Достаточно скоро эта информация устареет, поэтому не лезь за ней, пока не будешь готов её использовать. Намного ценнее сами алгоритмы, используемые ими для уравнения, благодаря которым можно рассчитать, где и когда охранники будут. Если у тебя есть алгоритмы, ты можешь рассчитать патрульные маршруты следующего дня анализом трафика любого желаемого дня (а это может найти любой мало-мальски компетентный хакер). Более того, ты можешь повлиять на этот алгоритм, отправив трафик на хост таким образом, чтобы сформировать патруль на следующий день наиболее удобным для твоих планов макаром.

Это удобно, но не переоценивай полученное преимущество. Помни, что восприятие всего хоста не является сложной задачей, поэтому ты никогда не можешь предположить, что иконка, которая визуально очень далека, не смотрит прямо на тебя. Но верно и то, что чем больше иконок ты разместишь между собой и полуБОГом, тем тяжелее им будет к тебе приглядываться. Это повышает твои шансы? Не в дальней перспективе. Но если ты хочешь хорошие шансы на выживание, то стоит пойти к ним на работу, вбивать бесконечные числа в огромную базу данных или что-то в этом роде. Всё, что мы можем получить, это сделать шансы чуть менее ужасными.

В бою, полуБОГи Арес строго придерживаются быстрой и жёсткой атакующей тактики. Они хотят, чтобы злоумышленники пострадали так, чтобы и не подумали вернуться. Они очень любят драку, так что не стоит упрощать им жизнь. Многие бойцы до тебя применяли тактику изнурения более крупного и сильного противника – не стесняйся продолжать двигаться, чтобы заставить их потерять концентрацию, если не их физическую выносливость. Чем дольше ты можешь оставаться в стороне от прямого боя, тем больше они будут беспокоиться, а, как мы всё знаем, люди, боящиеся допустить ошибку, склонны к ошибкам.

- В мясном мире безопасность Ареса не может просто заливать всё пулями по желанию левой пятки, потому что слишком много шансов поразить то, что они действительно не хотят повредить. В Матрице эта проблема намного меньше. Пропущенные атаки не так вредны для окружения хоста, как, скажем, неудачный бросок гранаты в мясном мире, и даже если это так, хост легче ремонтировать. Это означает, что полуБОГи Ареса могут жать на курок когда захотят. И они обычно хотят.
- Netcat

АЦТЕХНОЛОДЖИ

Я знаю, чего ты ожидаешь. Мы знаем, как работает Ацтехнолоджи – они собираются обжарить твой мозг до хрустящей корочки, а затем подать его своим верховным жрецам на серебряном блюде, украшенным салатом. Но это потому, что ты думаешь о той Ацтехнолоджи, которую мы, теневые бегуны, знаем и ненавидим. Там есть и другая сторона большой А, та, которую любит публика, дружелюбное лицо, привязанное к лучшей PR-фирме в мире. Эта другая сторона означает две вещи. Во-первых, они являются целью множества атак, к нам отношения не имеющим. На хостах Ацтехнолоджи много мелкого дерьма, просто потому, что они такие большие и заметные: от вандализма банд до увеселений панков, которые уверены, что это сойдёт им с рук. Если бы ацци хуячили всех, кто им досаждает, они бы потеряли большую часть репутацию, в которую так активно инвестируют.

Второй важный момент, это то, что они понимают, что PR – это мощное оружие, и они уверены, что используют его чертовски хорошо. Ты не можешь понять подход Ацтехнолоджи к защите Матрицы, если не поймёшь роль PR в ней.

Они потратили много времени, узнавая о том, как общественность отреагирует на их процедуры безопасности, и это определило их подход. Например, когда дело доходит до мелкого вандализма, они обнаружили, что суровые репрессии являются контрпродуктивными. Принудительно отджекить кого-то, кто проставил граффити-тег в хосте, вызывает негодование у молодежи (предпочитаемой демографической группы), а также заставляя тебя выглядеть неприветливым и суровым. Поэтому Ацтехнолоджи использует более мягкие ответы. Иногда, когда появляется тег, дизайнеры Ацтехнолоджи создают вокруг него новый “кусок” виртуального искусства, который включает исходный тег (одновременно подавляя его). Люди наслаждаются этим так, что нет реального протеста, когда теги

стираются через день или два. В других случаях они будут отслеживать теггера, а затем помещают свои собственные граффити в его ЛЛС – типа записка «Это ты» или что-то похожее. Это превращает акт теггинга в игру, а также посылает не очень тонкое послание о том, что если Ацтехнолоджи захочет, то легко найдёт теггера.

Конечным результатом этого является то, что люди ценят добродушные ответы, а также понимают, что если Ацтехнолоджи не собирается исходить на говно из-за мелкого вандализма, то мелкий вандализм не будет очень забавным. Запретный плод всегда слаще.

Хотя всё выглядит спокойным и забавным, полуБОГи Ацтехнолоджи, естественно, собирают как можно больше данных о нарушителях. Они могут выследить их, они могут следовать за ними при следующем посещении, но так или иначе, они будут использовать эту информацию. Это, пожалуй, самая большая опасность бега в хосте Большой А – ты можешь чувствовать, что у тебя всё в порядке, но не всегда знаешь, что у агентов Ацтехнолоджи есть на тебя и что они намереваются с этим делать. И вполне возможно, что ты не увидишь опасность, пока не стало слишком поздно, поэтому ходи-оглядывайся.

Подводя итог: когда ты работаешь против Ацтехнолоджи, не просто смотри что делаешь во время бега. Наблюдай несколько недель, месяцев, лет спустя. Они долго помнят, и они неумолимы.

- Это моя большая проблема с ними. Я могу обращаться с людьми, которые являются ублюдками, но мне нравится, чтобы они были об этом откровенны. Недавно я бегал за Стафер Снак, возился с каким-то новым программным обеспечением сой-кофейных машин конкурирующей сети, и во время обмена инфы на бабло ворвался полуБОГ, чтобы оторвать кусочек моей шкуры за некоторый дрек, восходящий ещё к Ацтлано-Амазонской войне. Я немного помахался, но свалил, а потом подумал, хорошо, если ты злишься на меня, злись на меня, но не нанимай меня одновременно. Неужто если я прошу немного последовательности, я прошу слишком многого?
- Clockwork

ЭВО

Забудь всё, что ты знал о матричной безопасности Эво, потому что всё изменилось. Сейчас это самая параноидальная группа в Матрице за пределами стратегического собрания Друзей Брейкхевена. Изначально они предполагают, что любой, кто входит в один из их хостов, пытается накопать дерьма по происхождению вируса КФР. Это принимает форму абсурдного количества виртуальных консьержей, обтекающих тебя при заходе в хост Эво, они столь бодро и непосредственно интересуются чем тебе помочь, что аж противно (и нет, ответ "Уйди" не принимается). Они спросят, что тебе нужно, что ты ищешь, и зададут массу вопросов, чтобы создать твой профиль. Они знают, что большинство людей недостаточно глупы, чтобы взять и сказать: «Я ищу грязь о когнитивном фрагментационном расстройстве», но их профилирование более сложное. Они ищут аномалии, когда люди говорят, что они заинтересованы в том, что никого другого не интересует, распознают расхождения в показаниях на допросе (и не ошибитесь, это именно он) или передвижения, которые не согласуется с данными ответами. Они с радостью выследят любого, кто дает им хоть малейшую причину для подозрений, а затем потребуют прекратить все действия. Если иконка остаётся и продолжит делать то, что не нравится системе, то пришло время вызывать ЛЁД.

Поэтому, если ты собираешься работать в Эво, подготовь хорошую историю, убедись, что она герметичная, а затем постарайся, чтобы твои действия соответствовали твоей истории. Пока безопасность не решит обратить внимание на кого-то другого.

- Часть трюка заключается в том, что многие допросы выполняются агентами, живых пауков слишком мало. Некоторые думают, что если у них живой допрашивающий, это автоматически означает, что они вызвали подозрения, но это необязательно. Из того, что я видел, назначение сделано довольно случайным образом. В конце, вероятно, лучше получить на вас живого человека, так как они с большей вероятностью уберутся раньше и перейдут к следующему. Агенты более прилипчивы, потому что им не скучно и не свойственно отвлекаться.
- Netcat

ХОРИЗОН

Уже несколько лет прошло после резни техномантов в Betace и большая часть крови уже счищена с улиц (некоторые из этих пятен упрямы), но Хоризон далёк от восстановления своего имиджа в Матрице. Это сделало их несколько более осмотрительными, что является слегка хорошей новостью, когда дело доходит до бега на их хостах.

Хорошая новость заключается в том, что они по большей части отказались от смертельного ЛьДа. Им не нужны мёртвые хакеры, особенно мёртвые техноманты, про которых очень любят делать передовицы. Это не полный запрет, если попробуешь вломить биоотдачей Гарри Клайну[14], то отхватишь по полной, но по большей части они очень любят выкидывать людей или заставлять их перезагружаться, а не наносить физический урон.

Но не думайте, что взломать Хоризон легко. Возможно, самая большая трудность во всём процессе – найти дерьмо, которое ты ищешь. Я много раз взламывал их хосты, я изучал архитектуру и мне всё ещё трудно понять, как эта проклятая корпа работает. Это самая изменчивая фрагова группа, которую я когда-либо видел. Названия отделов меняются – или они вовсе перестают быть отделами – люди сдвигаются вверх и вниз по иерархиям, а проекты плавают вокруг, как воздушный шар в торнадо. Поэтому не вальсируй в хостинг Хоризона, думая, что поймёшь, как всё организовано, чтобы найти желаемое, и даже не надейся найти что-то там, где оно было на прошлой неделе. Изменение – основа их подхода к бизнесу.

Разумеется, полуБОГи Хоризона знают об этом и используют. Пользователи могут не знать, как всё меняется и куда кладутся файлы, но полуБОГи об этом прекрасно осведомлены. Они также знают, что когда особенно ценный файл был перемещён, неплохо бы проследить за тем, где он был раньше, потому что все посетители старого места, вероятно, пришли именно за этим файлом. Контр-тактика проста – не переходи напрямую с одного места на другое. Если что-то движется, соберите всё, что сможешь, со старого места, затем уходи. Не ходи путями, о которых знают полуБОГи.

- И не забудь убедиться, что они не следят за тобой после ухода.
- Slamm-0!

- Важно помнить о Хоризоне то, что их проекты завязаны на людях. Вам необходимо связать информацию, которую вы ищете, с конкретным человеком, а не с отделом. Легче найти человека, чем разобраться в их организации.
- Sunshine

[14] Генеральный директор Хоризон, очень медийная личность

МИЦУШИМА

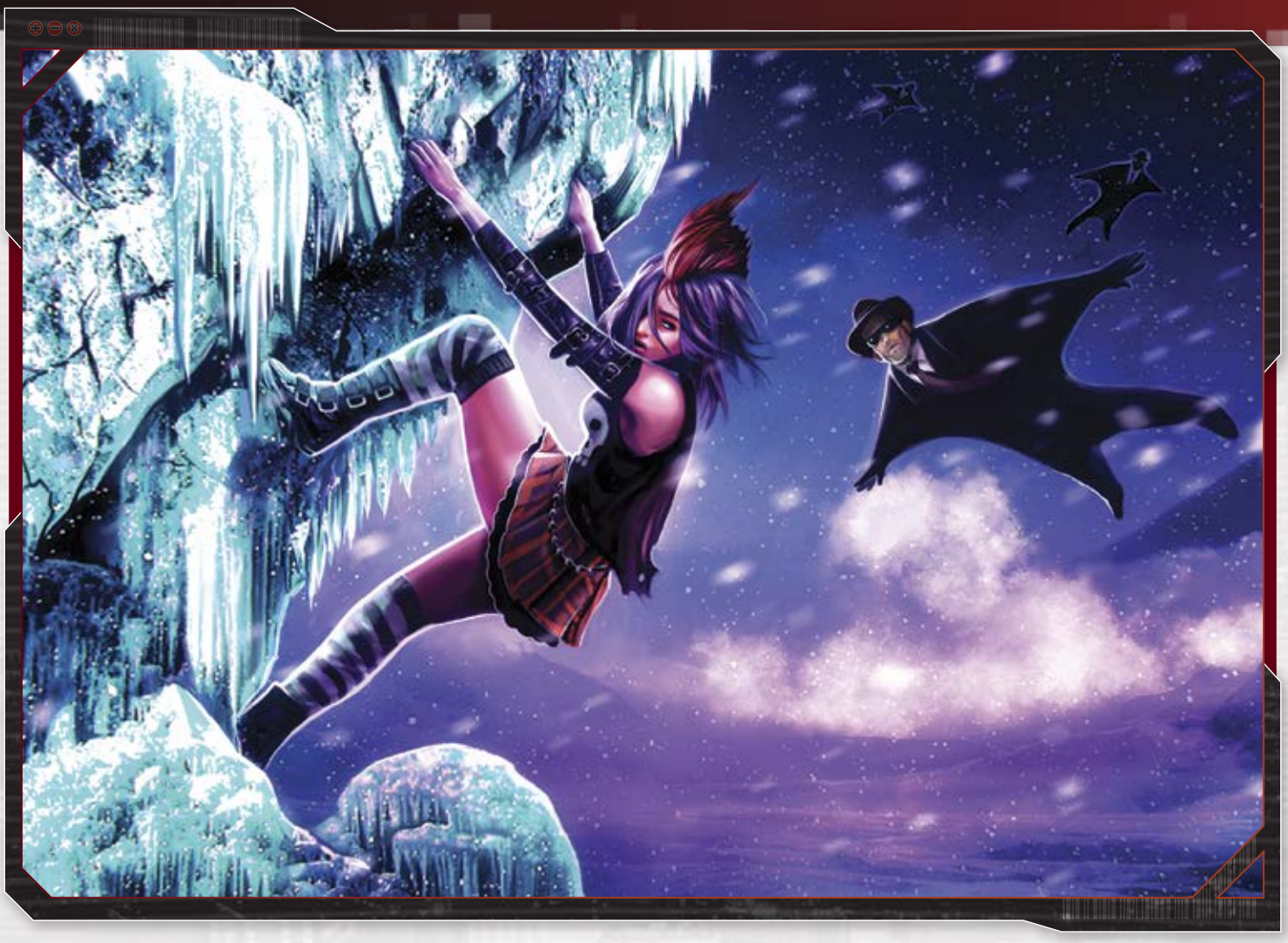
Неужто мне нужно подробно описывать философию защиты КТМ? Это же та самая игровая площадка, на которой игрались самые крутые парни. Вот линия на песке. Пересеки её – и ты мёртв.

Если ты там, где должен быть, КТМ оставит тебя в покое, без паранойи в стиле Эво. Возможно, тебе кажется, что за тобой не следят, и вполне возможно, что это так. Ты будешь блуждать по их территории. И ты увидишь чётко обозначенные области, куда заходить нельзя. Они будут ожидать, что маркировка послужит первым и последним предупреждением, и они ожидают, что ты будешь достаточно умным, чтобы принять его всерьёз. Если ты этого не сделаешь, они моментально бросят на тебя всё. «Всё» не является ни в коей мере скрытными и они не намерены стрелять в воздух. Это удар кувалдой в череп, говорящий "Доступ запрещён".

Поэтому существуют два основных подхода к проникновению в Матрицу КМТ. Первый: спрятаться, ну очень хорошо спрятаться. Второй: чертовски хорошо готовиться. Основой создания областей высокой защиты является то, что все вещи, которые должны там находиться, находятся там – и нигде больше. Проблема с этой схемой заключается в том, что, независимо от того, насколько ты автоматизируешь вещи, данные неизбежно обрабатываются людьми, которые склонны быть небрежными, забывать удалять файлы или копировать их в места, где их не должно быть. Перед тем, как засовывать голову в нулевую зону или иную защищённую территорию, выясни, не оставили ли разгильдяи некоторые предметы в местах, до которых добраться немного легче.

- Вот забавная игра: попроси кого-нибудь представить себя исследователем или инженером и проникнуть в объект исследований и разработок (предупреждение: этот человек и его поддельные удостоверения должны быть чертовски хорошими). Пусть они будут немного неряшливы с данными, которые проходят через них – ничего критического, но достаточно, чтобы люди замечали. Если инсайдер достаточно хорош, КТМ не вышвырнет его сразу, и в случае рецидивов, высшие чины могут прогнуться и расширить границы дозволенного, вместо снятия с засланца шкуры. В самом начале этого процесса, область, которая увеличивается, имеет тенденцию быть недоукомплектованной, поэтому самое время на неё набежать. Вы можете получить гораздо больше, чем то, что ваш контакт может получить самостоятельно
- 0rkCE0

- Это похоже очень большую работу и очень много "если", для ограниченной работы. Хочешь взять нулевую зону – иди и возьми. Пристегни свою лучшую деку и покажи им, из чего ты сделан.
- Clockwork



НЕОНЕТ

Эти ребята – главные архитекторы новой Матрицы. Это означает, что они являются абсолютной сукой в нашем деле.

На что это похоже? На попытку выиграть в покер, не зная правил[16]. Ты никогда не знаешь, где они появятся и что по-настоящему «реально», они злоупотребляют иконками Матрицы с нечестивым ликованием. Я видел сотрудников службы безопасности, замаскированных под журнальный столик в ресторане, картины в грузинской усадьбе и мяч в футбольном матче. Они должны быть не способны так делать. А им насрать.

Обвинением в КФР они так же обеспокоены не меньше чем Эво, но у них нет терпения или персонала, чтобы участвовать в безостановочной опросной кампании. С таким количеством застрявших в Бостоне сотрудников, они бедны ресурсами. Но они считают, чтоэто даёт им повод делать то, что они хотят, так или иначе, а потому НеоНЕТ маскирует своих агентов всякими смехотворными, но дьявольскими способами. В конце концов, некоторые шпионы от других мегакорп собираются столкнуться с этими замаскированными агентами и зарегистрировать жалобу в Корпоративном суде, что вполне может привести к изменениям. До тех пор НеоНЕТ собирается развлекаться, и привычный внешний вид агентов БОГа, федора и деловой костюм, весьма редко встречается в их хостах.

[15] В оригинале “whack-a-mole”. В игра из США. Среди русских не популярна, что усложняет перевод. В игровом автомате несколько отверстий, откуда показывается голова крысы. Нужно успеть ударить по ней. Переводится описательной конструкцией, с использованием символики гидры с вырастающими головами, или давая понять, что проблемы лезут и не прекращаются.

- Они уже получили несколько жалоб на их тактику (хотя никто из обладающих реальной властью ничего не сделал), и поэтому они сделали небольшую корректировку – они создали небольшой хост, привязанный к основному хосту Корпоративного суда и где принимают жалобы на «незаконные иконки Матрицы». Они получают жалобы и запрашивают подробности о том, где был замечен замаскированный агент и когда. Затем они сравнивают его со всеми отчетами об инцидентах, которые только имеют. Если предположительные действия заявителя при встрече с замаскированным агентом были достаточно серьёзными – НеоНЕТ придёт за ним.
- Sunshine

- Если кто-то достаточно глуп, чтобы поверить, что любой обладающий властью, заботится о нём, он заслуживает того, что получает.
- Clockwork

РЕНРАКУ

Да ладно, ты знаешь, что здесь происходит. В мире насчитывается более пятидесяти тысяч зарегистрированных ИИ. И (минимум) несколько сотен тысяч незарегистрированных. Они безумно злятся на Эво и НеоНЕТ. Так угадайте, кто приветствует их с распростертыми объятиями, изучает прошлое – то, что люди больше не делают?

Так что, Ренраку находится на переднем крае внедрения ИИ в матричную защиту. Большинство из них проторазумны – не слишком умные, но вполне способные выполнять приказы. У них есть и несколько метаразумных, в том числе в рамках программы обучения метаразумных, чтобы помочь их новобранцам в разработке передовых программ.

Конечно, они не до конца безрассудные. Они знают собственную историю и понимают возможные риски. В настоящее время их ряды остаются полностью свободными от ксеноразумных и я ожидаю, что они останутся такими. У них также нет целиком состоящих из ИИ команд или команд под руководством ИИ. Все ИИ контролируются и работают с металюдьми. Они считают, что это лучший способ использовать их скорость и умения в Матрице, а также не позволить их нечеловечности полностью захватить контроль.

Обратите внимание, что они очень ценят скорость ИИ. Ренраку безумно любит скорость своих полуБОГов. Когда они вступают в бой, их чертовски сложно поймать в прицел, и они отказываются оставаться в одном месте. Им нравятся что их агенты атаковали первыми при любой возможности. Очень нравится.

- И это хуже, чем ты думаешь. У них есть не только ИИ – у них есть электронные призраки. И, будто этого мало, ходят слухи, что одним из их е-призраков является Алиса Хеффнер[16], ранее состоявшая в Эхо Мираж.
- Plan 9

- Полная ерунда (так рад, что ты всё ещё с нами, 9!). Бога ради, что может делать в Ренраку е-призрак жены бывшего президента СКАШ? Да ещё и заниматься охраной?
- Snopes

- Это все вопросы, которые мы обязательно должны задавать...
- Plan 9

СЕЙДЕР-КРУПП

Вот дружеский совет. Никогда, никогда не пытайся перехитрить Сейдер-Крупп. Они очень, *очень* любят тактику. Их полуБОГи работают в отрядах из пяти человек, и они снова и снова изучают лучший способ использовать своих людей, наиболее эффективные последовательности атак и возможные альтернативные ответы, которые им могут понадобиться, если произойдёт нечто неожиданное. Помнишь, я говорил о матричной борьбе, как о фехтовании? Эти ребята – мастера клинка, и они атакуют полностью скоординированным шквалом. Репутация нулевой зоны КТМ хорошо известна и, по моему мнению, полностью заслужена, но я считаю приближающуюся ко мне стаю из пяти полуБОГов С-К куда куда опаснее стайки ЛЬДа КТМ.

Поэтому не жди, когда полуБОГи С-К найдут тебя. Тебе это не понравится. Выходи, прежде чем придет неприятность. Иногда простые решения самые лучшие.

СИАВАСЭ

С недавно анонсированной ревизией мегакорпораций, начались мощные спекуляции относительно того, кто из «Большой десятки» больше всего ответственен за её лоббирование. По мнению большинства основных кандидатов – двое: С-К, стремящаяся укрепить свой статус мегакорпорации номер 1, и Хоризон, жаждущий прихлопнуть некоторых конкурирующих АА, которые на самом деле имеют больший валовый доход. Но в тени остался, возможно, самый маловероятный главный подозреваемый и это Сиавасэ.

[16] Умерла в 2029 при атаке на вирус Краха. Возможно, появлялась в Shadowrun Returns Dragonfall

Для поиска мотивов дальше Тихоокеанской Группы Процветания можно не смотреть. Эта организация была шипом на заднице японокорп многие годы и когда Усин удалось привлечь Ацтехнолоджи к делу, Сиавасэ пришлось ещё хуже. Одной из (достаточно правдоподобных) теория является то, что Сиавасэ намеревается использовать ревизию мегакорпораций, чтобы вычеркнуть многих мелких членов ТГП, понизив их статус и отправив цены их акций в смертельную спираль. Это может дать Сиавасэ шанс разорвать и поглотить нескольких противников, что сделает ТГП ещё более интересным для них.

Независимо от того является ли эта теория верной или нет, многие АА-корпораци верят в неё, и они довольно активны в том, чтобы показать Сиавасэ что они недовольны. Сейчас на хостах Сиавасэ творятся все виды бесчинств, поэтому их полуБОГи очень заняты. Отвлекающийся полуБОГ – хорошая вещь для нас, поэтому пользуйтесь преимуществом, пока можете.

Проблема заключается в том, что когда полуБОГи излишне возбуждены, они часто атакуют быстрым, жестоким и часто смертельным ударом, вместо точного нокаута, да агенты Сиавасэ предпочли бы точность, но им ясно, что предпочтения не важны, поэтому они согласятся просто делать своё дело.

УСИН

Хотя хосты Усин в Матрице имеют тенденцию быть красивыми – аккуратными, успокаивающими и безмятежными – в основе их дизайна хоста на самом деле лежит не фэн-шуй, а одна из их других центральных проблем – финансы. В последнее время кредитный бизнес особенно важен для Усина, причем большая часть «большой десятки» и ряда АА обновляют свои кредитные линии для нового использования или стремятся к быстрому оборотному капитальному финансированию для поглощений, экспансий или других проектов.

Существует определенная аура, которую пытаются создать финансовые институты. Они хотят, чтобы тебе было достаточно комфортно с ними, чтобы взять часть их денег, но достаточно тревожно, чтобы вернуть их аккуратно и в срок. Это модель, которая проникает в онлайн-присутствие Усина, причем «вежливый, но твердый» служит в качестве лозунга. Усин не принимает у себя полуБОГов НеоНЕТ, которые чрезвычайно любят выпрыгнуть из места, которое ты меньше всего ожидаешь. Вместо этого они используют больших и дружелюбных дядечек, которые приветствуют тебя, когда ты входишь в казино, любезно и вежливо направляя к столам, в которые ты хочешь сыграть, доставляя невысказанное сообщение: “Любезный сэр, будете буянить – сломаю позвоночник.”

Они вполне способны привести свои угрозы в исполнение, но их стремление к облику вежливости дает им такую же слабость, что и у любого, склонного слишком много говорить. Для разговоров требуется время и, если ты умён, стоит использовать его для таких важных вещей, как завершение взлома или быстрого, очень быстрого, выхода из системы. Именно поэтому КТМ защищается методом «просто атакуй», полагая, что лучше всего быстро перейти к делу и не давать своим оппонентам время подготовиться.

- Просто помни, что время, которое ты используешь, чтобы получить возможное преимущество – это время, которое оппоненты могут использовать для очень похожих действий, даже если ты думаешь, что они просто болтают.
- Sounder

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ниже описано несколько новых форм ЛЬДа, а также некоторые матричные НИП, которые будут играть с игроками.

НОВЫЙ ЛЁД

ЛЁД-ГОНЧАЯ

Bloodhound

Атака: Рейтинг хоста x 2 [Атака] против Силы Воли + Слив

Это гибрид ЛЬДа-Патрульного и ЛЬДа-Ищейка. Он путешествует по хосту, ища незаконную деятельность; а когда находит немедленно пытается отслеживать цель и получая две или более метки узнаёт её физическое местоположение. Преимущество состоит в том, что нет лага между обнаружением проблемы и началом её решения, но это означает, что патрулирование прекращается, как только Гончая пытается отслеживать, оставляя возможные дыры в схеме патрулирования.

КАТАПУЛЬТА

Catapult

Атака: Рейтинг хоста x 2 [Атака] против Интуиции + Брандмауэр или Логики + Брандмауэр (на выбор защитника)

Эта ЛЁД сочетает в себе некоторые эффекты Кислотного и Бластерного ЛЬДА, нанося ущерб брандмауэру цели, а также несколько повреждая пользователя. Если атака получает какие-либо чистые успехи, она временно снижает рейтинг Брандмауэра цели на 1, а также наносит цели [чистые успехи] Оглушающего урона. Урон увеличивается на 1 за каждую метку на цели. Повреждение Брандмауэра убираются при перезагрузке цели. В отличие от Бластера, успешные атаки Катапульты не блокируют выход цели.

ШОКЕР

Shocker

Атака: Рейтинг хоста x 2 [Атака] против Интуиции + Брандмауэр

Цель, обычно используемого в тандеме с другими формами ЛЬДа, Шокера – замедление противника. При успешной атаке он не наносит Матричный урон, зато уменьшает Значение Инициативы цели на 5.

ПАУК-ОХРАННИК

(Человек, профессиональный рейтинг 4)

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.
2	3	4	3	5	6 (7)	5	2	5.7

Счётчик состояния	11
Броня	6
Пределы	Физический 4, Ментальный 8, Социальный 5
Физическая Инициатива	9+1к6
Матричная Инициатива (колд-сим)	Обработка Данных + 5 + 3к6
Матричная Инициатива (хот-сим)	Обработка Данных + 5 + 4к6
Умения	Группа умений Компьютеры 6, Кибербой 5, Радиоэлектронная Война 5, Хакинг 7 (Персоны +2), Запугивание 2, Проницательность 3, Пистолеты 1 (Тазеры +2)
Качества	Кодсингер (Взлом на Лету), Грубиян
Кибердека	Сони СИЯЙ-720 [Рейтинг Устройства 4, текущие настройки: Атака 6, Слив 6, Обработка Данных 5, Брандмауэр 7]
Программы	Доспех, Биоотдача, Шифровальщик, Эксплойт, Сторож Молот, Тихушник, Стелс
Аугментации	Церебральный усилитель 1, датаджек
Снаряжение	Бронеодежда [6], комлинк (Ренраку Сенсей, Рейтинг Устройства 3), глушилка (площадная, рейтинг 4)
Оружие	Ямаха Пульсар [Тазер, Точн. 5, ЗУ 7О(е), БР–5, СЗ, КО —, 4(вм)]

ТЕХНОМАНТ-ОХРАННИК

(Дварф, профессиональный рейтинг 4)

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Рез.
4	3	4	3	5	7	5	4	6.0	7

Счётчик состояния	11
Броня	6
Пределы	Физический 5, Ментальный 8, Социальный 7
Физическая Инициатива	8+1к6
Матричная Инициатива (хот-сим)	12 + 5к6
Умения	Компиляция 5, Компьютеры 6, Кибербой 7, Декомпиляция 5, Железо 4, Радиоэлектронная Война 7, Хакинг 6, Запугивание 2, Лидерство 3, Переговоры 3, Проницательность 4, Пистолеты 2 (Тазеры +2), Регистрация 6, Софт 3
Качества	Кодсингер (Брутфорс), Исключительный Атрибут (Логика)
Живая персона	Рейтинг Устройства 7, Атака 6, Слив 5
Комплексные формы	Доспех, Биоотдача, Шифровальщик, Эксплойт, Сторож Молот, Тихушник, Стелс
Зарегистрированные спрайты	Спрайт посланий (Уровень 6), спрайт разрыва (Уровень 5)
Степень погружения	2
Эхо	Апгрейд Атаки, Оверлокинг
Снаряжение	Бронеодежда [6], комлинк (Мета Линк, Рейтинг Устройства 1)
Оружие	Ямаха Пульсар [Тазер, Точн. 5, ЗУ 7О(е), БР–5, СЗ, КО —, 4(вм)]

МАЛЫЙ ПОЛУБОГ

(Человек, профессиональный рейтинг 5)

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.
3	3	5	3	5	6 (8)	5	4	4.9

Счётчик состояния	11
Броня	6
Пределы	Физический 4, Ментальный 8, Социальный 6
Физическая Инициатива	9+1к6
Матричная Инициатива (колд-сим)	Обработка Данных + 5 + 3к6
Матричная Инициатива (хот-сим)	Обработка Данных + 5 + 4к6
Умения	Группа умений Компьютеры 8, Кибербой 7, Радиоэлектронная Война 7, Хакинг 9 (Персоны +2), Запугивание 4, Проницательность 6, Пистолеты 4 (Тазеры +2)
Качества	Кодсингер (Взлом на Лету)
Кибердека	Сиавасэ Кибер-5 [имплантированный, Рейтинг Устройства 5, текущие настройки: Атака 8, Слив 6, Обработка Данных 5, Брандмауэр 7]
Программы	Доспех, Биоотдача, Фильтр Биоотдачи, Шифровальщик, Эксплойт, Развилка, Сторож, Молот, Гопник, Тихушник, Трекер
Аугментации	Церебральный усилитель 2, комлинк (имплантированный, Трансис Авалон, Рейтинг Устройства 6), датаджек
Снаряжение	Бронеодежда [6], глушилка (площадная, рейтинг 6)
Оружие	Ямаха Пульсар [Тазер, Точн. 5, ЗУ 7О(е), БР–5, СЗ, КО —, 4(вм)]

ВЕЛИКИЙ ПОЛУБОГ

(Эльф, профессиональный рейтинг 6)

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.
5	3	6	4	6	7 (10)	6	4	4.5

Счётчик состояния	11
Броня	6
Пределы	Физический 7, Ментальный 9(11), Социальный 7
Физическая Инициатива	12+1к6
Матричная Инициатива (колд-сим)	Обработка Данных +6 + 3к6
Матричная Инициатива (хот-сим)	Обработка Данных +6 + 4к6
Умения	Группа умений Компьютеры 11, Кибербой 12, Радиоэлектронная Война 2 (Глушение +2), Хакинг 12 (Персоны +2), Запугивание 4, Проницательность 9, Пистолеты 5 (Тазеры +2)
Качества	Кодсингер (Брутфорс), Исключительный Атрибут (Логика)
Кибердека	Фаерлайт Экскалибур [имплантированный, Рейтинг Устройства 6, текущие настройки: Атака 9, Слив 7, Обработка Данных 6, Брандмауэр 8]
Программы	Доспех, Биоотдача, Фильтр Биоотдачи, Demolition, Шифровальщик, Эксплойт, Развилка, Сторож, Молот, Гопник, Тихушник, Инструментарий, Трекер, Виртуальная Машина
Аугментации	Бронеодежда [6], глушилка (площадная, рейтинг 6)
Снаряжение	Церебральный усилитель 3, комлинк (имплантированный, Фаерлайт Калибан, Рейтинг Устройства 7), датаджек, мнемонический усилитель 2
Оружие	Ямаха Пульсар [Тазер, Точн. 5, ЗУ 7О(е), БР–5, СЗ, КО —, 4(вм)]

КОРПОРАТИВНОЕ СПОНСОРСТВО

Затененная стеклянная перегородка, разделяющая отсеки водителя и пассажира, бесшумно опустилась. Риггер вытянула шею, чтобы посмотреть ему в глаза. Джинкс с трудом определял человеческий возраст, но эта девушка казалась особенно молодой с симпатичным лицом-сердечком, ямочками на щеках и ярко-розовыми волосами. «Не могу поверить, что я взялась за это дело, чаммер», сказала она ему. «Я поклялась, что больше не буду заниматься работой от лорда Бастиана. Он задница.»

Пока они двигались снаружи лимузина проносились неоновые огни. Он рефлексивно вздрогнул, хотя голова подсказывала, что риггер полностью контролирует машину. «Ты знаешь его, Уилз?»

Риггер фыркнула. «Ты не поверишь какая адская вонь осталась после Бастиана в прошлый раз. Даже орки не могли залезть в салон три месяца. Пришлось дважды всё вычистить!»

Джинкс осторожно положил руки на настоящие кожаные сиденья, изготовленные из выращенный в бочке кожи, – такая роскошь чувствовалась как визит в церковь в голом виде. Он никогда не был внутри шикарной Мицубиси Найтскай, слишком дорого для его крови. «Ты лично с ним встречалась?»

«Да, и я всё равно взяла эту работу. Чистые деньги, и мне было обещано, что ты будешь хорошо себя вести даже если эта работа будет грязной».

«Pistol Whip Music подвергла цензуре лорда Бастиана, потому что снобы из Тир Тейгирна, угрожали экономическим бойкотом. Что еще он может сделать, кроме как попытаться украсть свою музыку?»

Уилз закатила глаза. «Ты думаешь, что они просто посмеются над песней под названием «Фрагни Тир Тейгирн» и проигнорируют все протесты, которые она вызвала».

«Ты человек, Уилз». Джинкс не мог не убрать белые волосы за острые уши. «Ты не можешь представить, каково это – жить под каблуком бессмертных эльфов, зная, что вы будете жить и умирать, пока они живут вечно и вечно играть вами как пешками. Лорд Бастиан предал их, чтобы помочь нам обрести свободу.»

Уилз пожала плечами. «Единственное, чего хочет лорд Бастиан, – это отхватить лёгких деньжат и быстро свалить в ад. Если бы он заботился о своём народе и его силе, он бы не согласился на корпоративное спонсорство. Весь его альбом – это работа по найму. Ты понимаешь, что это значит? Мы крадемся у Pistol Whip Music. Это не работа Робин Гуда. Мы не грабим богатых, чтобы помочь бедным. Бастиан уже получил свою пайку, но он думает, что может превратить уважение улиц в ньюйены, организовав несанкционированный релиз оригинальной записи. Мы плохие парни. Ты способен с этим жить?»

«Я в порядке.»

«Приятно слышать. Давай рассмотрим план еще раз.»

Щеки Джинкса вспыхнули от покровительственных слов. Как она смеет обращаться с ним, как будто это его первый

BY JASON ANDREVV

бег? МакКриди – ублюдок, который собрал их и договорился о проходе через парадную дверь, – настаивал, что, либо они будут работать вместе, либо он найдёт новую команду. «Я уже отредактировал метки твоего автомобиля, чтобы мы проехали мимо охраны. Это позволит тебе пройти в гараж мимо охраны. Обычно это было бы не так сложно, но все на ушах из-за протестов фанатов против цензуры. Где-то ниже третьего этажа шум слишком сильный, так что прежде чем я уйду глубоко и заберу данные, мне потребуется пройти в закрытую зону».

«МакКриди устроил пустой офис на десятом этаже. Он должен быть указан на схемах, загруженных в твою деку. Под твоим сиденьем находится металлический портфель. Вытащи его.» Джинкс пошарил под сиденьем и нашел портфель, который был тяжелее, чем ожидалось. «После того, как ты отредактируешь метки объекта, установи их на мои дроны Флай Спай, которые находятся в портфеле. Они активируются при открытии. Когда они будут активны, они дадут мне множество глаз.»

«Понял.»

«Declan Law является дочерней компанией Horizon, поэтому их корпоративные учетные записи потребуют первоклассной безопасности. Я буду следить за твоим телом, когда ты глубоко погрузишься и предупрежу тебя, как смогу. У нас нет мускулов, чтобы пробиться в выходу, так что это действуем тихо. Поверь, ты не захочешь попасть в корпоративную тюрьму.»

Джинкс рефлексивно потянулся за своей декой. «Я знаю свою работу».

«Помни об этом и избегай неприятностей», предупредила Уилз. «Эти данные стоят кучу ньюйен. Скорее всего, мы не будем единственными бегущими, пытающимися их получить, поэтому не расслабляйся».

На горизонте доминировала башня из стали и сверкающего стекла. Начавший нервничать Джинкс сглотнул. Он купил лучшую одежду, которую мог позволить тощий кошелёк, но любой, кто по-настоящему внимательно посмотрит на него, поймет, насколько он не элита. «Ты уверена, что я сойду за местного?»

Найткай замедлился, когда начал протискиваться сквозь толпу бешено кричащих протестующих. Они остановились у ряда цементных заграждений, укомплектованных корпоративным охранниками, упакованными в полную броню. Уилз показала им документы, и охранники махнули в сторону гаража. «Было бы здорово, если бы мы могли увесить тебя элитными шмотками, но у тебя такие красивые эльфийские скулы. Их должно быть достаточно.»

Они въехали на нижний уровень парковки. Случайные патрули здесь были редкими, но, если назад придётся пробиваться, это будет нелегко.

«Я не раз привозила в Declan Law скромных гостей, жаждущих скрасить послеобеденные будни наёмных юристов. Действуй так, как будто ты должен быть здесь и не суетись. По коммам прошёл слух, что протестующие перешли к насилию. Не вмешивайся, как бы ты ни был с ними согласен.»

Пассажирская дверь открылась, и Джинкс выскочил в гараж. Два корпоративных охранника взглянули на него и прошли мимо.

хихикая себе под нос. Вероятно, они знали нескольких партнеров, неравнодушных к эльфам. Джинкс нервно помахал и пошел к лифту.

Лифт тщательно просканировал его лицо и подал звуковой сигнал, требование вставить ключ-карту. Это был момент истины. Он не мог взломать систему безопасности, так как теоретически метки были жестко закодированы на карточке. МакКриди предоставил как карту, так и планы, поэтому, если эта карта была годной, то и всё остальное тоже. Дверь лифта открылась. Джинкс вошел и сказал: «Десятый этаж».

Двигатели лифта загудели. Когда лифт поднялся с подземных этажей, стеклянные стены предоставили панорамный вид на разъярённую толпу снаружи и пейзаж города.

После пятого этажа пропали городские звуки и яростные крики. Пока Джинкс приближался к цели, его дека регистрировала устройства на каждом этаже.

Он высунул голову из дверей лифта, как только они открылись, и увидел пустой зал. Данные МакКриди гласили, что ряд руководителей переместились на этаж выше, а их офисы ремонтировались. Это означало, что этаж должен быть пустым, за исключением дронов и строителей.

Джинкс включил на своей деке режим дополненной реальности и монохроматический фильтр наложился на его восприятие реального мира, делая его окружение похожим на старый фильм прошлого века. В коридоре на него налетел шумный строитель, который тащил большой, гремящий на ходу ящик с инструментами. Фильтр ДР перевёл его в офисного работника, одетого в тёмно-серый костюм и федору.

Он пересчитал кабинеты, пока не достиг пятого, а затем попробовал открыть дверь. Она открылась без проблем. Джинкс поискал в дальней стене потайной ход в начальническую уборную и с облегчением вздохнул, когда секция панели открылась, раскрыв роскошное пространство.

Секретная камера в кабинете начальства была отключена, благодаря тихой взятке строителям. К счастью, на устройстве по-прежнему были метки безопасности, которые он мог использовать, даже если изображение камера не транслировала. Он закирпичил камеру с дата-шипом, а затем обезвредил все метки системы безопасности. Это дало Джинкс доступ к системе «свой-чужой» всего, что было на этаже.

Он использовал свой новый доступ, чтобы сделать дронов Флай Спай санкционированной частью системы, давая Уилз картинку в реальном времени. Он открыл портфель и поставил его в ванную. Десятки механических ос взлетели, как будто вырвались из улья. «Ты меня слышишь?» – постучала Уилз через комлинк.

Джинкс переключился на текстовые сообщения, чтобы не говорить. Ванная заглушала звук его голоса, но всегда был шанс, что охранник сможет его услышать. <Принял. У тебя должен быть полный доступ ко всему на этом этаже.>

Дроны Флай Спай молча сопровождали его до двери кабинета. Он приоткрыл её и дроны рассеялись снаружи, занимая важные тактические позиции по всему этажу. Одна механическая оса проследовала за ним обратно в ванную и устроилась на потолке. Джинкс закрыл дверь и запер её. Теперь свив гнездо в мясном пространстве и с дроном, позволяющим Уилз следить за ним, Джинкс успокоился и погрузился в полный режим виртуальной реальности.

Красота Матрицы свернулась перед ним потоками синего и белого. Хост Declan Law» выглядел как старомодное мраморное здание суда, прямиком из старого черно-белого фильма прошлого века. Дизайнеры любого хоста вкладывают в окружающую персоны среду немного себя. Джинкс понял, что по всем признакам владельцы этой организации хотят обладать властью и смотреть на окружающих с высоты морального превосходства, не делая ничего, чтобы его заработать.

На периферии горизонта толпа персон расширила свой протест в киберпространство. Они попытались завалить брандмауэры грубым брутфорсом и залить хост тупыми пранками. Корпоративная безопасность легко отбивала любительские гамбиты, но это съедало все их ресурсы. Хакеры от пивного ларька не пытались положить весь хост, а только харасить всех, кто пытался получить к нему доступ.

Потребовалось немного времени, чтобы обойти их атаки и получить доступ через передние двери, не попав в перекрестный огонь. Идеальное сочетание корпоративного грида и его клонированных меток позволило ему войти в систему без заминок.

Джинкс моргнул, когда вселенная растворилась. Появилась графика нового хоста, демонстрирующая антикварную версию зала суда, в которой персоны принимали вид клерков, юристов и клиентов, несущих иконки, замаскированные под манильские папки[17]. Клерки действовали как низкоуровневый интерфейс между системой хоста и юристами. Они подавали иски в различные корпоративные суды по всему миру, изучали юридические вопросы и запирали иконки в безопасных хранилищах.

Два бейлифа, размером с троллей и вдвое более злобные, подозрительно посмотрели на Джинкса, когда он проходил мимо. Хоть у него и были правильные метки, но его персона конфликтовала с окружающей средой, и агенты были запрограммированы замечать такие вещи. Джинкс быстро отредактировал свою персону, чтобы соответствовать толпе похожим костюмом и федорой, и агенты переключили внимание в другое.

Окружение хоста выглядело знакомыми, удобными. Джинкс потратил много времени за просмотром старых фильмов, которые прославляли правду и победу над коррупцией. Это была какая-то сцена, которую он давно забыл? Если да, то что это значит?

Стандартные правила глубокого бега состояли в том, чтобы избежать возникновения проблем в хосте, соблюдать местные табу и не нарушать их открыто. Юристы казались довольными ждать в очереди к клерку, так что Джинкс последовал их примеру. Кроткий клерк в отбеленной белой рубашкой и подтяжках окликнул Джинкса. «Как я могу вам помочь, сэр?»

«Мне нужно получить доступ к файлу из глубокого хранилища.»

Клерк внимательно кивнул. «Быстрое сканирование показывает, что у вас есть разрешение, но эта станция не может дать доступ к указанной информации.»

Он ожидал этого ответа. «Где я могу получить доступ?»

Клерк указал на двойные деревянные двери позади себя. «Судья принимает ходатайства лично».

Джинкс поблагодарил клерка и последовал за другими адвокатами в зал суда. Лучшая тактика избегания агентов – это

[17]Классическая папка из интерфейса Windows или киношных картотек.

попытаться слиться с толпой, пока он не станет еще одной овцой в стаде, ожидающих своей очереди, чтобы увидеть судью.

Он окинул взглядом окружение. Нода суда была выполнена в старомодном стиле ар-деко и обставлена почерневшими деревянными перегородками и столами. Судья выносил решения со скамейки, сидя на который смотрелся как орел. Он чувствовал себя так, будто его втянули в нечто, за чем могла наблюдать его бабушка.

Судья быстро обработал запросы от адвокатов и, прежде чем Джинкс успел опомниться, подошла его очередь. Судья выглядел как человек с внешностью кинозвезды, густыми черными волосами и очками в тяжелой оправе. Эта персона отображала центральную систему ИИ хоста. Она контролировала каждый файл, сохраненный в глубине хоста, куда большинству персон вход заказан, по крайне мере законными путями. Получение разрешения на загрузку файла не будет проблемой, но он получит красный флаг на своей метке, и система будет внимательно наблюдать за его дальнейшими действиями. Ему нужно было получить метку без флага системы, чтобы хост не слишком внимательно следил за ним.

Судебный исполнитель дважды стукнул молотком. «Судья Аттикус готов выслушать ваше ходатайство».

Джинкс оглядел зал суда, глубоко вздохнув, чтобы убедиться, что рядом с ними не было никаких хакеров. В качестве меры предосторожности он послал пинг, как подводная лодка в старом военном фильме, пытающаяся вычислить позицию другой субмарины.

В комнате было чисто. Вероятно, протестующие создали всем остальным слишком много проблем, чтобы позволить другим хакерам получить доступ. «Ходатайство о доступе к файлу 345242-А в глубоком хранилище, ваша честь.»

Судья нахмурил лоб, снял очки и пристально посмотрел на Джинкса. В это время Джинкс аккуратно слил в программу дата-шип. Это был момент победы или смерти. Он провел дни, планируя один только угол атаки против ИИ. Если он сможет поставить на него метку, жизнь станет намного легче.

Персона моргнула, надела очки, а затем ударила молотком. «Разрешение получено. Бейлиф, пожалуйста, сопроводите этого человека в глубокое хранилище.»

Джинкс следовал за агентом в архивную комнату. Эта нода была доступна только из зала суда и казался не более чем пыльным архивом. Агент стоял у входа, его лицо было невыразительным, но всегда бдительным. Всё, что здесь делает Джинкс, будет контролироваться.

Джинкс посмотрел на уже ожидающую его на столе манильскую папку, и сразу понял, что в ней содержатся все основные аудио-файлы, за которые лорд Бастиан им заплатил. Но взять папку было всего лишь половиной работы. Он закончил загрузку файла и переключил свой комм. «Инфа у меня. Когда сотру файл из системы, я привлеку много внимания. Как мы поднимемся?»

Уилз ответила через комм из мясного мира. «Этаж чист. Протесты очень плотные, повсюду шарахаются толпы недовольных. Тебе нужно будет выйти через южный вестибюль на втором этаже.»

Джинкс вычислил время, необходимое для перезагрузки корпоративной системы после его атаки. «Это никуда не годится. У меня не будет достаточно времени, чтобы выйти, прежде чем они меня заметят.»

«Я постараюсь купить тебе пару минут дронами, но тебе нужно будет поставить метку».

«Понял.»

Деккер повернулся к агенту и, полностью подготовившись, бросил атакующую программу. В матрице его персонаж швырнула горсть мерцающих метательных звезд прямо в судебного пристава. Они поразили цель, воткнувшись прямо между глаз и взорвались. Интерпретируя атаки его фильтр никогда не отображал кровь.

Джинкс сразу замолчал, пытаясь замаскировать свое присутствие в хосте. Это не будет работать вечно, но он мог купить достаточно времени, чтобы закончить работу. После загрузки файла на свою деку, у него были правильные хлебные крошки, чтобы отследить мастер-файл в системе до нужного места в хосте. Декер пробился сквозь окружение до чистого кода хоста и запустил ещё одни дата-шип, чтобы найти место хранения файла в облаке. Как только вирус найдёт данные, он отправит их в ад.

Дека предупредила его о Тревоге Наблюдения по всему хосту. Это было плохо. Ему негде было скрыться, так как каждый агент хоста начал отслеживать его передвижение. Джинкс кинул последнее сообщение Уилз, а затем снова переключил внимание на реальность хоста.

Когорта судебных приставов, вооруженная револьверами и дубинками, вбежала в защищённую ноду и нацелилась на него. Атаки летели со всех сторон. Их удары контролировались и измерялись, стараясь не закирпичить его деку, пока они не заблокировали декеру выход, захватив его сознание в Матрице, а физическая охрана, тем временем, искала его тело.

Несмотря на избиение Джинкс сохранял спокойствие. Он взорвал их залпом атак, отображающимся как серия ударов и вертушек, пытаясь оттолкнуть их настолько, чтобы найти выход.

Охрана заблокировала все выходы, кроме основного публичного портала. Джинкс может отджекиться, но это потребует сброса всех загруженных файлов. Если он хочет выйти с данными, ему нужно было пробиваться через суд, по коридору и уходить через входную дверь. Так он достигнет собственно Матрицы и сможет попытаться спрятаться среди протестующих, а уже потом выйти в мясной мир.

Инстинкты велели ему сражаться, но это только привело бы к последней отчаянной схватке, где в конечном итоге агенты завалили бы его числом. Тот, кто сказал, что нападение является лучшей защитой, никогда не дрался в таком меньшинстве.

Джинкс ушёл в глубокую защиту, подняв брандмауэр деки до максимума, а затем бросился к двери. Мощный дата-шип отразился от его щита, визаулизирующимся на хосте как бешеные прыжки и ослепительная скорость, которая позволяла его персоне бегать по стенам, нарушая законы гравитации хоста. Его бедная дека шипела и дымилась от повреждений, но каким-то образом это подбадривало декера.

Катящаяся драка вылетела в зал суда и пронеслись мимо судьи, который стучал молотком и кричал: «К порядку! К порядку!»

Джинкс пробежал мимо спотыкающиеся перед ним клерков и уклонился от ударов судебных приставов. Он прорвался сквозь стеклянные двери и выпрыгнул в дебри Матрицы, где законы хоста больше не применялись, и влетел в безопасность толпы.

Джинкс немедленно отджекился и закрыл свою деку, на случай, если охрана сможет его выследить. Он последовал за последней механической осой обратно к открытому лифту и спустился на второй этаж.

Лифт, казалось, плёлся со скоростью ледника, но согласно показаниям приборов двигался. Ему было трудно дышать; Уилз не отвечала на сообщения.

Двери открылись в жесткую драку между бешеными протестующими и осажденной корпоративной охраной. Джинкс пробирался сквозь хаос, пробегая по захваченному кровью и насилием вестибюля, пока не добрался до назначенного выхода.

Уилз и её Мицубиси Найтскай ждали с другой стороны. Дверь открылась. «Отлично, малыш, давай получим деньги.»

СОВЕРШЕННЫЙ ХОСТ

Прошло уже больше года с тех пор, как вступили в силу новые протоколы Матрицы, изменившие всё, что мы знали о ней. Сначала никто из нас не мог взломать ни одной вещи, пока не протекли секреты эксплуатации этой новой инфраструктуры. Некоторые из нас узнали их от самого легендарного FastJack, а уж то что он знал, можно назвать только бета-тестом новой Матрицы. Некоторые учились у тех, кого учил он, или тех, кто учился у тех, кого учил он, и так далее. И всегда есть люди, которые раньше работали на власть имущих и узнали свои секреты из рабочей документации. Как бы то ни было, но помаленьку мы все узнали, что можем сделать. Мы научились подставлять друг друга и взламывать кибер-глаза ближнего своего. Однако, когда дело доходило до взлома хостов, на понимание Матрицы у нас ушло куда больше времени. Хосты, злобные сердца нашего вырождающегося мира. Хосты, что ревниво охраняют накопленные человечеством тайны. До недавнего времени мы едва понимали, что могли сделать. Оказывается, там больше власти, чем мы могли себе представить. Более того, реальность куда опаснее, нежели мы могли себе представить. Нам пора делиться тем, что знаем. Настало время каждому хакеру понять, с чем мы столкнулись и чего можем добиться. Предупреждаю: я не буду утверждать, что раньше хакинг был детской игрой, но теперь, как никогда верна мысль “Если ты не на вершине возможностей, найди себе другое занятие”. Хосты ... ну, ты увидишь, что это такое. Но они не для тех, кто сомневается в своих навыках.

Поговорить о хостах я пригласил друга. Его зовут Стерлинг. Он британский экспат, зарабатывающий на жизнь как фиксер и хакер в Метрополе. Он – редкое сочетание прямоты и веселья, поэтому я рекомендую поискать его, если дела приведут тебя в Амазонию. Благодаря своему бизнесу он разговаривал с большим количеством хакеров, чем большинство из нас, все они рассказали ему свои истории (Стерлинг оказывает на нас такое влияние). Поэтому прислушайтесь к нему.

ЧТО ТАКОЕ ХОСТ?

В некотором роде, это чертовски хороший вопрос, чаммеры, и чтобы по-настоящему на него ответить потребуется некоторое время, но оно у нас есть. Хосты, больше, чем любая другая вещь, заставляет мир вертеться. Я бы сказал даже больше, чем люди. Я убежден, что если завтра мы моргнём и человечество исчезнет из этого мира, то наши города, экономики и инфраструктура будут работать сами по себе в течение многих месяцев, а может быть даже лет, прежде чем все действительно остановится. Хосты составляют половину причины существования Матрицы, другая половина причины заключается в том, чтобы мы могли общаться с указанными хостами. Всё остальное, что мы делаем, это просто развлечение.

Так что такое хост? Это большие матричные конструкции – если тебе будет удобно, конверты, – в которых содержатся данные и операции над этими данными. Хосты – это то место, где ученые создают новые идеи и продукты, инженеры развивают эти идеи, а продажники и маркетологи придумывают, как заставить нас отдавать ньюйены за новую игрульку. Нет ни одной сферы человеческой деятельности, науки, техники, производства, банковского дела, торговли или войны, которая не обрабатывается бы хостом. Они используются для управления человеческими ресурсами, получения и обработки заказов клиентов, а также проталкивания заказов до фактического приема наличных, а также оборотной стороны этого, закупки у поставщиков. Корпорации, занимающиеся физическими товарами, используют хосты, чтобы выяснить, сколько единиц их продуктов лежат складах, в то время как компании, которые занимаются такими нематериальными активами, как услуги, используют хосты для управления людьми и проектами, приносящими им деньги. Венчается всё процессами бухгалтерского учёта, который и определяет эффективность всех процессов. Выяснение точного количества имеющихся денег –

это чрезвычайно сложная задача, не упрощаемая постоянными усилиями по нахождения новых и изобретательных способов их обхода (если они думают, что им это удастся) или нарушения правил бухгалтерского учета, чтобы раздуть или сдуть стоимость корпораций.

Откладывая «b2b[18] вопросы» в сторону, многие корпорации также используют хосты для исследований того или иного рода. Каждая компания, независимо от того, насколько она велика или мала, нуждается в инновациях. Некоторые потребности более очевидны, например, в отношении технических или научных компаний, но у каждой есть аспект для улучшения. Иногда вместо внедрения новаторских продуктов, они просто инвестируют в маркетинг, чтобы найти новые способы заставить массы проглотить то же самое банальное дерьмо, которое они продавали всегда, но даже это должно быть изобретательным, не так ли? Компаниям часто необходимо инвестировать в специализированные хосты для своего основного бизнеса, потому что наличие специализированного скульпта хоста является важной частью имиджа бренда. Кастомный скульпт – игрушка не из дешевых и может ещё больше подорожать, если корпорации хотят синхронизировать данные между хостами. НИОКР часто необходимо подключать к системам инвентаризации или учёта, а если крутить всё на вторичном хосте бухгалтеры начинают исходить на дерьмо. И поверьте мне, никому не нравятся нервные бухгалтеры. Таким образом, фактическое исполнение хостов часто является компромиссом между ультраспециализированным окружением, которые хотят исполнители и внутрисоединённым паноптикумом, которого жаждут деньгосчёты.

В общем, хосты поддерживают человеческий труд. Именно здесь мы формируем нашу эволюцию и судьбу. Конечно, к сожалению, мы решили, что лучше будем трахать друг друга за пригоршню кредов, а не продвигаться к лучшему будущему, но это не должно быть новостью для тех, кто не провёл последние шестьдесят лет в анабиозе.

Как добровольный инструмент в махинациях корпораций, предназначенный для краж и ограблений, ты должен осознавать, что хосты часто появляются в твоей работе в той или иной форме. Так что, давай поговорим о них, согласен?

ЭВОЛЮЦИЯ

Хосты искусно разработаны, чтобы быть легко и интуитивно используемыми людьми, но это не значит, что внутри они не являются сложными маленькими фраггерами. Первое что я хочу уточнить, олды тут есть? Забудьте всё, что вы знали о хостах до вступления в силу новых протоколов. Маленький план БОГа о создании новой Матрицы сработал хорошо, возможно, даже слишком хорошую. Многие хакеры замечали, что Матрица больше, чем мы сначала подумали. Как фиксер и болтливый парень, я могу подтвердить, что сопоставлял истории многих хакеров и просёк тревожную тенденцию. Я всегда представлял Матрицу как большой пульсирующий водоём с хостами, рассеянными по нему островами и скалами, но я никогда особо не задумывался, что в таком случае лежит под водой. Может и стоило. Может быть, нам всем стоило смотреть в глубь.

Пока мы не смотрели, БОГ создал нечто ... новое. Нечто совершенно новое. Некоторые из нас начали называть это Основание. Честно говоря, никто из нас не знает, что это такое, и уж тем более мы не полностью понимаем, как это работает. Основание, в моей водной аналогии, было бы песком под водой. Основание связывает каждый отдельный остров – каждый хост. Оно похоже на базовую инфраструктуру. Если хост – лампочка, основание является энергосистемой. Когда мы заходим в Матрицу, мы заходим в грид. Всё нормально, я не об этом говорю. Основание находится под гридом. Все хосты сделаны из Основания. Если сравнить хост с кибер-рукой, то, Основание является хромом.

К сожалению, это всё, что я могут про неё сказать. Мы просто не понимаем этого. Я знаю много хакеров,

[18] т.е. сделки между организациями.

которые не будут просто стоять и смотреть на то, что не понимают. Так что да, я также знаю многих крестоносцев, которые вышли и провернули крайне опасные рейды против серверов БОГа. Я знаю несколько человек, которые останутся безымянными, которые похищали, пытали и допрашивали связанных с БОГом инженеров Матрицы, чтобы разобраться в этом. Результаты пугают и тревожат: кажется, что никто не понимает Основание. Даже хозяева Матрицы, силы, которых, предположительно, контролируют всё, точно не знают, что происходит. Никто не хочет казаться невежественным, поэтому все притворяются, что знают, но никто никогда не задумывается. Лучшее, что мы можем сказать, это то, что Основание является грубой силой всех соединённых устройств в мире.

Самые лучшие (и самые несчастные) среди нас, могли столкнуться с ультрафиолетовыми (УФ) хостами в прошлом. Это были хосты с таким количеством вычислительных мощностей, что в своём опыте виртуальной реальности они могли выдать каждую маленькую чертову черту. Человеческому разуму было невозможно отличить опыт УФ-хоста от реальности. Таким образом, невозможно было узнать, вошёл ли ты в систему или нет. Даже если бы ты был в УФ-хосте один раз, твое здравомыслие никогда не было бы таким же, потому что ты никогда не узнал бы, что вышел. Единственным спасительным преимуществом УФ-хостов, если можно так выразиться, была их чрезвычайная редкость.

Ну, чаммер, Основание всегда УФ.

Я позволю этому немного улечься. Каждый чёртов хост запитан от этого загадочного подземелья, вход в которое является странным, похожим на сон УФ-опытом, который твой ум не способен отличить от реальности. Теперь то, что я сказал о хостах, по-прежнему остается верным: это конструкции ВР, которые могут выглядеть как угодно, но ты всегда знаешь, что это виртуальная реальность. Но в Основание никто и никогда не входит. Это водопровод и проводка: пользователям нет необходимости когда-либо туда заходить. Они не знают, как это сделать, даже если бы знали о её существовании.

Но грязный маленький секрет в том, что Основание всегда существует и именно оно держит хост. На нём выполняются глубокие фоновые процессы, позволяющие хосту существовать и обслуживать себя. Итак, мы, хакеры, начали замечать, что если ты сможешь выяснить, как войти в Основание, то получишь беспрецедентный доступ к хосту. Иногда ты можешь проникнуть к самым темным и глубоким секретам корпорации, пробившись в Основание и раскопав корни хоста.

Конечно, просто залогинившись ты изначально рискуешь своим здравомыслием. Если ты сделаешь это один раз, ты никогда не узнаешь, вернулся ли ты. Сделай это неоднократно и твой ум может потечь. И это только естественный процесс – у Основания есть свои защитные механизмы, с которыми придётся бороться. Никто не говорил, что хакинг – это легкая работа, чаммер, но для глубокого погружения требуется особый вид сумасшествия.

Но в любом случае вернёмся к более утешительным, конкретным моментам. Основание является «подвалом» хоста. Мы не полностью понимаем их отношения, улыбаемся и машем. На вершине Основания располагается хост, как мы его знаем. В BP хост может быть вылеплен, чтобы выглядеть, чувствоваться и работать как угодно владельцу. Почти каждый хост будет отличным от остальных, что на самом деле не очень хорошо. Частые посетители хоста привыкнут к окружающей реальности. Мудрость архитектуры обычно становится очевидной уже после того, как ты потратил на хост немало времени. Метафоры и окружение демонстрируют оптимизацию под задачи законных пользователей. Хакеров, однако, это всегда будет раздражать. Ты должен сообразительным и быстро разбираться в деталях, хотя ты можешь быть уверен, что необходимо много анализировать иконки, чтобы понять, что они собой представляют.

Скульптинг хоста – очень сложный процесс. У хороших программистов и консультантов по внедрению настройка хоста занимает много месяцев. Интересно то, что хосты – это не компьютеры. Хост не существует на сервере. Ты не можешь схватить компьютер и сказать «это хост». Хосты существуют в Матрице. Но, как ты «получаешь» свой хост? Вот тут в дело вступает Основание. Как мы можем понять, хосты выращиваются, по словам некоторых конструкторов, из сырья Основания. Чтобы получить хост, ты должен купить его у одной из немногих корпораций, у которых есть разрешение от БОГа и редкие знания, чтобы развить хост, или тебе нужно отважиться спуститься к Основанию и создать его самостоятельно, без разрешения. В настоящее время существует два десятка корпораций, которые выращивают и продают хосты. Они делают это практически без остановок, создавая девственные хосты разных размеров и мощности, а затем продавая их покупателям. Выращивание хостов – это много науки с небольшой щепоткой искусства, и соответствие правильного покупателя правильному хосту служит определённым штрихом, но есть сотни, возможно, тысячи хостов, собираемых каждый день, поэтому на самом деле нет недостатка. Очевидно, что более крупные, более мощные хосты стоят экспоненциально больше, но небольшие хосты остаются доступными для мелких магазинов и полит-клубов. Основное отличие от старых, заключено в том, что если ты хочешь иметь хост, ты должен быть на гриде. Хотя намерение БОГа могло заключаться в том, чтобы немного затянуть петлю для незаконных организаций, на практике мало что изменилось. Поскольку покупка любого хоста такого уровня мощности, который требуется большой корпорации, в значительной степени является автономным процессом (ты регистрируешься онлайн, платишь и вскоре хост становится доступным для тебя), тайные группы, от организованной преступности до теневых сайтов (включая наш любимый JackPoint, а также наших друзей, таких как Нексус или Хеликс), не имели проблем с созданием корпорации-пустышки для получения необходимых учетных данных для покупки хостов. Пусть Даниэль де ла Мар и потопталась на наших яйцах, но они всё равно звенят.

Для законных же групп, покупка хостов и вовсе не требует интеллекта. Скульптинг хоста требует более крупных инвестиций, чем покупка самого хост-пространства. Корпорации могут иметь столько разных хостов, сколько пожелают. Ограничивающим фактором обычно является функциональность. Связь между хостами, конечно, возможна, но объединение данных в единый хост намного эффективнее. Как правило, большинство корпораций будет поддерживать один хост на физический офис и юридическое лицо. Например, Арес Интертеймент Сиэттл будет столоваться на одном хосте, а Арес Интертеймент Манхэттен – на другом, а не тесниться на единственном хосте для Арес Интертеймент в целом или даже Арес Интертеймент Северная Америка. Это не является фиксированным правилом и полностью зависит от решений ИТ-специалистов конкретной корпорации. В некоторых корпорациях есть несколько хостов на одно подразделение, в других же есть хосты, которые объединяют несколько офисов в разных странах. На самом деле это определяется текущими потребностями.

ЛЁД-ПАТРУЛЬНЫЙ

Согласно странице 268 ОКП Shadowrun 5, ЛЁД-Патрульный обычно всегда работает на хосте, постоянно сканируя подозрительную активность. Тем не менее, МИ не следует считать, что это означает, что ЛЁД-Патрульный совершает целевые проверки Восприятия Матрицы против вторгшегося хакера, при каждом его действии. Иногда в хосте есть миллионы иконок и ЛЁД-Патрульный должен разделить своё внимание среди всех потенциальных нарушителей.

Чем крупнее хост, тем больше нужно сканировать, и, хотя вычислительная мощность хоста очевидно, также больше, чем больше объектов находится под наблюдением, тем выше затраты машинного времени. Чтобы определить, насколько часто ЛЁД-Патрульный совершает целевую проверку Восприятия Матрицы против хакера используйте следующую таблицу:

Рейтинг хоста	Боевой ход до проверки Восприятия Матрицы
1-2	Каждый боевой ход
3-4	1к6 боевых ходов
5-6	1к6 + 2 боевых ходов
7-8	2к6 боевых ходов
9-10	2к6+2 боевых ходов
11-12	3к6 боевых ходов

Под управлением паука безопасности ЛЁД-Патрульный может вести себя по-разному. Если паук или сам ЛЁД считает, что вторгшийся хакер скрывается неподалёку, ЛЁД-Патрульный будет действовать гораздо более целенаправленно, совершая проверку Восприятия Матрицы каждым действием. Например, если хакер обнаружен и затем успешно совершает действие “Скрыться”, ЛЁД-Патрульный, безусловно, будет искать именно хакера.

ОТЧЁТ О БЕЗОПАСНОСТИ

Когда Даниэль де ла Мар получила мандат от Корпоративного Суда на создание руководящих принципов для новой Матрицы, её единственной целью было сделать жизнь преступников (хакеров) настолько ужасной, насколько возможно. Первая линия защиты – это сама Матрица. Хосты – по крайней мере, те, которые используются корпорациями для их грязного бизнеса – ужасно тяжело взломать. Хосты, как правило, умеют отбиваться от грубых и прямолинейных атак без особенных затруднений. Для этого хосты запускают ЛЁД. Ушли хилые программы, которые просто замедляют хакеров. Современный ЛЁД столь же смертоносен, как и бесконечен. Драка со ЛЬДом – это почти безумие, поскольку у хоста есть бесконечная способность порождать всё новые и новые экземпляры.

Несмотря на то, что эти автоматизированные средства защиты весьма опасны, многие хосты также будут привлекать (мета)человеческих защитников в виде пауков безопасности. Идея заключается в том, что, хотя ЛЁД является мощным и относительно умным, его действия зачастую можно предсказать. Пока ещё не было изобретено ничего, что может противостоять человеческому мозгу лучше, чем другой человеческий мозг (я не учитываю ИИ, потому что не совсем ясно, должны ли мы преднамеренно их развивать и можем ли это делать). Иногда относительный хаос мозга может дополнять логическую жесткость ЛЬДа. Эти пауки обычно имеют полномочия командовать ЛЬДом, чтобы адаптироваться к стратегиям вторжения хакеров.

Карательная стратегия корпораций в реальном мире иногда дополняет виртуальную защиту. Многие корпорации приложат все усилия, чтобы выследить атакующих и отправить физические отряды для продолжения дискуссии. Это действует как мощный сдерживающий фактор, так как многие хакеры будут действовать очень смело в Матрице, но это не те люди, которых следует бояться в мясном мире. Напротив, у мегакорпораций нет проблем с убойной мощью в любом из миров.

Эти способности достаточно велики, но де ла Мар и её приспешники сделали больше. Хосты были построены вокруг их архива так же, как военный самолет Warthog был построен вокруг пушки Вулкан. Проще говоря, архив неприступен. Только

настоящий владелец хоста может вытащить данные из этого хранилища. Большинство корпораций таким образом архивируют все неиспользуемые данные; то есть любой файл, который не используется в настоящий момент, за исключением особо важных, переносится в архив. Аналогичным образом, если защите хоста кажется, что она не способна остановить злоумышленника, администраторы хоста могут нажать виртуальную кнопку "ПАНИКА" заставляя хост сбрасывать все данные в архив, начиная с помеченных как наиболее важные.

На практике же хакеры всё ещё могут получить архивные данные с помощью глубоких погружений, но большинство корпораций рассматривают эту возможность так же, как римляне считали вероятность Ганнибала пройти через Альпы. Разумеется, хакеры высшего класса могут это провернуть, но обычный не получит ничего, кроме кровоточащих глаз и сорванной крыши. Корпорациям такой защиты обычно достаточно. Преимущество блокировки данных в хосте, а не использование автономного хранилища, заключается в том, что автономное хранилище может быть физически украдено или повреждено. Архив не может быть на сто процентов безопасным, но и не является автономным хранилищем. У архива есть преимущество в простоте использования и, возможно, более сильной защиты.

Хотя аварийная блокировка в архиве разрушительна для бизнеса, а потому запускается только в чрезвычайных ситуациях (помни, чаммер, что иногда кража данных может быть менее разрушительной, чем остановка работы), она менее инвазивна, нежели окончательный защитный метод: разрыв всех подключений к хосту. Ультимативный акт защиты заключается в запечатывании хоста. Поскольку это заставляет всех пользователей отключаться, а все процессы останавливаться; запечатывание хоста эквивалентно закрытию корпорации. Поскольку электропитание объекта часто завязано на хосте, то в физическом пространстве всё здание может обесточится, оставив только аварийное освещение и процессы. Назвать это катастрофой – сильное преуменьшение, так что корпорации скорее будут терпеть урон, который злоумышленник может нанести хосту, чем полностью закрыть его.

ХОСТЫ И ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Как объяснялось ранее, скульптинг хостов – прибыльный бизнес, но и конкуренция в нём изрядная. В то время как новые протоколы позволили большинству существующих хостов мигрировать в новую парадигму Матрицы, любая корпорация, которая ценит конкурентоспособность (т.е. все, кто не подал на банкротство), быстро начали продвигаться вперед, чтобы перепроектировать свои хосты и воспользоваться преимуществами новой Матрицы. Это быстро развивающийся бизнес (который, кстати, очень созрел для работ по извлечению – позвони мне, если тебе нужна работа), но явными победителями являются те, кто может поставлять специализированные продукты, адаптированные к конкретным секторам бизнеса. Не рассматривайте этот список как полностью исчерпывающий, но теперь я собираюсь осветить некоторые из основных бизнес-сфер, в которых работают корпорации. Понимание их бизнеса поможет тебе понять, с чем ты столкнулся и почему.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ СЕКТОР

Начнём с самого забавного. Ах, государственный сектор. Если в твоих ушах «государственный сектор» означает марионеточные режимы, увлечённые корпоративными деньгами, которые служат последним бастионом провозглашенной бюрократии и неэффективности, ты не совсем ошибаешься. Однако правда заключается в том, что даже частный сектор иногда является государственным сектором. Смущён? Позволь мне объяснить. Большинство правительственных органов, от муниципальных до государственных, передают основную часть своих услуг частным компаниям. Сиэтл (и многие другие) заключает контракты с частными организациями, такими как Странствующий Рыцарь на полицейскую деятельность, но всё, от обслуживания водопроводных трубам до сбора мусора, обрабатывается частными компаниями. Хотя, по большей части, и к великой демократической несправедливости, это создает слой неясности между избранными должностными лицами и услугами, которые они контролируют, в терминах компьютерных систем, все по-прежнему играют смешную игру притворной прозрачности. Почти все подрядчики, действующие по государственным контрактам, вынуждены переносить смешное количество волокиты, соблюдать горы правил и представлять бесконечные аудиторские отчёты. На практике все на них кладут и почти никто на это не обращает внимания, но факт в том, что все должны

играть в игру. Таким образом, хосты должны быть настроены очень определённым образом, чтобы соответствовать всем правилам при выдаче очень конкретных данных аудита. Кроме того, правительства (или, точнее, политики и бюрократы с правильными связями) по существу делают тонну денег, постоянно меняя нормы, которые должны соблюдать подрядчики. Для этого требуется, чтобы компании, работающие в государственном секторе, постоянно принимали программистов и консультантов для своих систем, занятых обеспечением соблюдения этих норм.

В целом, хосты для любой корпорации, работающей в государственном секторе, фактически должны снизить эффективность своей работы ради удовлетворения безумия государственного заказчика. Некоторые корпорации могут упорно пытаться поддерживать два хоста: один для административных данных и удовлетворения соответствия, а другой для работы с более специализированным хостом под свои основные процессы. Тем не менее, между этими хостами должен постоянно вестись обмен данными, что обычно снижает эффективность общей настройки.

УСЛУГИ

Сфера услуг охватывает очень широкий круг всяких штук. Оказывающая услуги организация может заниматься чем угодно, от любой консалтинговой компании (выберите любое слово, добавьте перед ним «консультант по» и вы найдёте фирму, предлагающую эти услуги), до специализированной поддержки продавцов и маркетинговых фирм. Черт, проституция – тоже услуга. Любая фирма, которая предлагает таланты людей или умственные способности для найма (обычно по часам), а не продажи реального продукта, относится к сфере услуг.

Очевидно, что с таким широким определением ты получаешь людей, которые ищут разные вещи в хосте. Иногда ты получаешь компании, которые заботятся о хранении большого количества данных (маркетинговые фирмы, занимающиеся дата-майнингом ритейловой инфы), а в других случаях основное внимание будет уделяться безопасности, например, консалтинг, в котором скапливаются горы конфиденциальной информации клиентов.

Сервисные организации, как правило, должны запускать меньшие, более узкие хосты, оптимизированные специально для того, чтобы помочь им управлять своими кадровыми обязательствами. В конце концов, фирмы такого сорта живут и умирают в зависимости от того, насколько хорошо они могут использовать свои ресурсы. Поскольку специализированные знания являются редкостью, некоторые сервисные фирмы платят своим сотрудникам много денег, так что наличие дорогостоящего мудака, сидящего на скамейке и не продающего услуги другой корпорации, означает смертельную утечку прибыли компании. Это означает, что хосты, как правило, используются для моделирования и прогнозирования рабочей нагрузки, гарантируя, что корпорации могут делать очень точные обещания, используя своих людей в полной мере. Учитывая непостоянный характер бизнеса и в равной степени непостоянную и непредсказуемую природу человека, это нелегкий труд.

ГОРНОДОБЫЧА, ЛЕСОЗАГОТОВКИ И СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

Об этих парнях ты никогда не задумывался, но первичный сектор – это индустрия с несколькими триллионами ньюйен, которая сосредоточена в руках всего нескольких игроков. Сбор ресурсов происходит в масштабах, которые вряд ли могут осознать непосвящённые. В наши дни почти все операции автоматизированы и легионы огромных дронов круглосуточно вырывают из Матери-Природы сколько только могут.

Таким образом, операции опираются на очень мощные и критически важные хост-системы, которые в режиме реального времени принимают сенсорные данные от этих дронов и автоматизированных систем, в то время как бэк-офисные штучки – бухгалтерия и другие скучные вещи – также крутятся в пугающе больших масштабах. Сырьевые компании живут и умирают согласно колебаниям цен на международных рынках, поэтому важно отслеживать небольшие колебания цен на местных рынках и общие сводные индексы. Благодаря автоматизированным процессам обработки дроны и механизмы могут быть тонко настроены для сокращения объемов добычи, чтобы соответствовать спросу. Поскольку вся глобальная система связана, можно предположить (если ты склонен к макроэкономике), что цены должны быть постоянными, а предложение всегда настроено на соответствие требованиям. Это было бы правдой, но это не так и причина крайне проста: спросом и предложением можно искусственно манипулировать в соответствии с повесткой дня. Поскольку почти вся деятельность первичного сектора сосредоточена в руках значительно диверсифицированных корпораций, существуют всевозможные способы, с помощью которых соперники могут попытаться манипулировать перспективами рынка, чтобы заставить конкурентов неверно оценить перспективу реального спроса и, таким образов, завысить или занизить предложение – в любом случае, другая корпорация просто потеряет деньги.

УРОК ВТОРЖЕНИЯ В ХОСТ

Нора играет за своего персонажа, Зои, которая вместе с командой перебралась через забор и готова атаковать исследовательский комплекс. Сотоварищи Зои собираются физически получить образец продукта, который интересует Джонсона, а работа Зои заключается в том, чтобы как можно больше поддерживать их из Матрицы. Нора знала, что атака на корпоративный хост извне – это почти самоубийство, поэтому команда обеспечила ей хорошее прямое подключение к терминалу заслейвленному на хост. Нора планирует эксплойтить уязвимость мастер/слейв: поставив метку на устройство, она получит метку на хосте, а там как пойдёт.

Нора решает сразу работать в хот-симе (+2 кубика для всех матричных действий) и, очевидно, она работает в скрытном режиме (-2 для всех действий, поэтому они отменяют друг друга). Поскольку у нее есть прямая связь с устройством, шума нет.

Её Новатех Навигатор работает при начальной конфигурации: Атака 3, Слив 6, Обработка Данных 4 и Брандмауэр 5. Дека может запускать три программы; в настоящее время запущен Эксплойт, Стелс и Браузер. Её Интуиция и Логика по 5, а группа умения Взлом также 5 уровня.

Зои разумно использует Взлом на Лету, поэтому совершает проверку Хакинга + Логика [Слив] против РУ + Брандмауэр (что в данном случае составляет равносильно рейтингу устройства x2). РУ терминала равно 3, поэтому Зои бросает 10 кубиков против 6 устройства. Она получает 3 чистых успеха. Таким образом, она получает 1 метку на устройстве и его мастере (хосте). Она не слишком заинтересована в самом устройстве, поэтому отказывается от права запрашивать информацию за успехи.

Поскольку теперь Зои имеет метку на хосте, она использует действие Войти в Хост чтобы проникнуть в систему. Она сообщает своей команде что она внутри и начинает наблюдать. На данный момент, МИ высчитывает количество боевых ходов, пока ЛЁД-патрульный не просканирует в её направлении. Это хост рейтинга 8, поэтому мастер игры кидает 2к6 (согласно таблице из врезки про ЛЁД-патрульный) и выкидывает 10. Это означает, что у Зои есть некоторое время, прежде чем этот несносный ЛЁД-патрульный попытается обнаружить ее.

Ее команда продвигается вперед, и встречает дверь, которую необходимо открыть. Дверь заслейвлена к хосту; поскольку Зои находится в хосте, она считается напрямую связанной со всеми устройствами, так что они не получают преимущества защиты хоста. Зои считает самым быстрым способом открыть дверь – подчинить устройство управления. Открытие двери – это Свободное действие, поэтому Зои нужно поставить как минимум 1 метку на двери, прежде чем она сможет открыть ее.

На практике Нора сначала делает Взлом на Лету против двери. Дверь не защищена хостом, так что это снова бросок 10 кубиков против 6. Проще простого, поэтому её следующее действие Контролировать Устройство против двери, чтобы открыть её, т.е. бросок Радиоэлектронная Война + Интуиция [Слив] против РУ + Брандмауэр. Опять же, Зои легко получает тот успех, который ей нужен и дверь открывается.

Зоя и её команда продолжают в том же духе, и все выглядит довольно хорошо, пока не истекает фора в 10 боевых ходов от ЛьДа-патрульного. Так что, МИ бросает 16 кубиков за хост и просит Нору сделать проверку Логики + Слив. К сожалению, ЛЁД получает 3 чистых успеха и видит Зои. Ему не нравится то, что он видит, поэтому он запускает тревогу. Поскольку скоро всё пойдёт очень плохо, МИ просит Нору бросить свою Инициативу, в то время как он делает то же самое для ЛЁД-Зонда, который только что запустил хост. Нора выбрасывает 24, в то время как ЛЁД набирает 30.

ЛЁД можно описать разными словами, но уж не “незаметный” точно. Поскольку он не работает в скрытном режиме, Зои осознает, что Зонд прибывает в виде гигантского глазного яблока, покрывающего все небо (в хосте Восприятие Матрицы против всего, что не работает в скрытном режиме, проходится автоматически). Зонд ходит первым, совершая атаку рейтинг хоста x2 (16 кубиков) против защитного пула Норы в виде Интуиции + Брандмауэр (10 кубиков). ЛЁД получает 1 чистый успех, поэтому у хоста и всего его ЛьДа теперь есть 1 метка на Зои.

Зои не собирается даже пытаться драться с ЛьДом. В мясном мире её команде нужна еще одна открытая дверь, последняя, прежде чем они достигнут образца, который нужно украсть. Поэтому она тратит своё первое действие на «Взлом на лету» против другой двери, чтобы получить метку. Опять же, ей это удается легко.

На следующем проходе Инициативы Зонд ставит ещё одну метку.

Зои со своей стороны пытается выполнить Фальшивую Команду на дверь. Вопреки всему, она терпит неудачу. Иногда жизнь просто показывает тебе фак. Из-за провала действия Слива, дверь получает метку на Зои. Однако эта метка на передается хосту двери. Значит, дверь имеет на ней метку – не особо большая проблема.

Но Зонд следующим действием ставит третью метку.

Зои кривится и снова нападает бьёт по двери действием Фальшивая Команда, на сей раз успешно. Её товарищи по команде поблагодарили ее, сказав, чтобы уходила оттуда, пока ещё может. Нора также на данный момент использует Свободное действие для переключения своих атрибутов Брандмауэр и Слив в рамках подготовки к выживанию во время следующего Прохода Инициативы.

Новый боевой ход начинается с прибытия нового ЛьДа, порожденного хостом – грязного и прямолинейного ЛьДа-Убийца. Зоя снова выкидывает 24 на Инициативе, ЛЁД-Убийца получает 36. ЛЁД-Убийца сразу же, делает то, что умеет лучше всего, и знатно даёт Зои в щачло. Он кидает обычные 16 кубиков, в то время как Зои бросает свои 10 кубиков (Интуиция + Брандмауэр). Тем не менее, Нора решает, что окирпичиться прямо сейчас будет не очень хорошо и выбирает Плотную Матричную Оборону. МИ удаляет 10 из её Значения Инициативы, но она прибавляет Силу Воли к броску. С усиленным брандмауэром и Силой Воли Нора теперь бросает 15 кубиков в обороне. Все задерживают дыхание, когда МИ делает бросок. МИ получает ничтожные 2 успеха, в то время как Нора 6. Не полностью компенсирует ужасный бросок Фальшивой Команды, но это что-то.

Своим следующим действии Нора немедленно тратит Простое действие на выпрыгивание из ДР, а затем совершает действие Отджекиться. Теоретически, Зои может вернуться назад, чтобы сделать еще несколько взломов, хотя система находится в состоянии повышенной готовности и активно ищет новых злоумышленников. Поэтому, что она считает, что присоединиться к команде, и предоставив ей огневую мощь Кольта Кобра может быть лучшим её занятием.

АДМИНИСТРАТИВНЫЙ ХОСТ МЕТРОПЛЕКСА СИЭТЛА

Город Сиэтл поддерживает большой хост для всех своих административных потребностей. В то время как каждый из муниципалитетов, входящих в состав Метроплекса (Бельвю, Такома и т.д.) имеют собственный (маленький) хост, Сиэтл Метро является самым крупным и содержит некоторые данные о каждой из своих частей.

Хост Сиэтла был недавно (и чертовски дорого) переработан после принятия новых протоколов Матрицы. Такой старый, что покрыт коростой, Сиэтл продолжает цепляться за своё старое прозвище – Изумрудный Город (хотя, зелень, вдохновляющая название, давно забетонирована). Не найдя лучшего способа напомнить миру, что они когда-то стояли за что-то, виртуальная реальность нового хоста вылеплена в образе города, сделанного из настоящих изумрудов. В лазурном небе плавают большие зеленые кристаллические структуры, а свет отражается от множества граней изящно вырезанных структур. Золотые и чернильно-чёрные грани обрамляют края пирамидальных форм, а тонкие арабески украшают поверхность необработанных драгоценных камней.

Хост не заботится о физике, поэтому пользователи и посетители плавают вокруг, как пожелают. Кристаллические структуры по существу предназначены для различных отделов в администрации Метроплекса Сиэтла, которых существует множество: отдел по персоналу, управление активами, закупка, ИТ, финансы, управление энергией ... список можно продолжить пока хватает бюджета. Пространство внутри каждого изумруда, где сотрудники входят в систему и выполняют свою работу (если в тот день они чувствуют прилив энтузиазма), выглядит как интерьер типичного офисного здания, за исключением того, что почти всё сделано из золота, слоновой кости, чёрного мрамора и изумрудов. Очень необычно. С помощью вечносогласных законов физики, окружающая среда производит невероятно тонкую мебель. Поразительно тонкие нити прорастают в тысячи маленьких лепестков и листьев драгоценных камней, которые образуют рабочие столы и столы для собраний. Полное игнорирование законов физики давно считается вредным для пользователей Матрицы, поэтому мебель из драгоценных камней на самом деле является разрушаемой, хотя она гораздо более надёжна, чем кажется. Но если пользователь действительно постарается, мебель может быть разрушена. Это часто случается, когда злоумышленники взламывают систему, обходя обычные процессы и искажая код.

В основном хосте Сиэтла данные не бросаются в глаза. Тема избегает физических представлений данных. Вместо этого файлы визуализируются маленькими точками синего света, которые при доступе к ним расширяются в плавающие окна данных. Бирюзовые голограммы данных, обрамленные жёлтыми рамками, прекрасно смотрятся на фоне общей зелени хоста.

Злоумышленники, надеющиеся увидеть ЛЁД в виде жевунов или крылатых обезьян из Волшебника страны Оз, будут разочарованы. Сиэтлский ЛЁД проявляется в виде сфер из жидкого металла, наподобие ртути. Шарики изменяют форму по мере того, как они захватывают злоумышленников, отращивая из своей зеркальной плоти острые лезвия.

Рейтинг хоста: 7

Нормальная конфигурация: Атака 8, Слив 7, Обработка Данных 10, Брандмауэр 9

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Один младший специалист по безопасности патрулирует всё время. После объявления тревоги хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Зонд, Скрамблер, Кислотный, Жгут, Глушилка, Маркер и Ищейка. Если один из ЛьДов будет закирпичен, хост будет использовать следующий Боевой Ход для перезагрузки этого ЛьДа, а не перехода к следующему.

В общем, хост будет использовать только «белый» ЛЁД, который стремится как можно быстрее вышибить злоумышленников, но не наносит ущерба пользователям или их оборудованию. Причина в том, что в городе очень много молодых детенышей панк-скриптов, которые делают всё возможное, чтобы вызвать проблемы, а юридический отдел города устал от урегулирования исков сердитых родителей и других активистов. Таким образом, сотрудники службы безопасности города смирились с тем, чтобы загружать любых злоумышленников целесообразно, но осторожно.

Использование: Хост Сиэтла может быть использован для доступа к информации о любом городском служащем или избранном должностном лице. Поскольку большинство услуг передаются на аутсорсинг частным подрядчикам, но регулируются бюрократами, город также хранит довольно много информации обо всех корпорациях, которые снабжают город товарами или услугами. Город также хранит множество чертежей и схем общественной инфраструктуры, регистрации, разрешительной информации и так далее. В целом, это отличный источник косвенной информации о возможных целях.

Подобные ценовые войны являются постоянным фактором в отрасли, так что хосты полагаются на более сложные алгоритмы анализа рынка, чтобы отличать ценовые атаки от реального спроса. В значительной степени это зависит от интеллектуальных алгоритмов, которые экстраполируют спрос на основе исторических тенденций. Конечно, эти модели были бы слишком упрощёнными, поэтому алгоритмы питаются от источников бизнес-аналитики. Подписание новых сделок, приобретение или разорение предприятий, политическая нестабильность – всё это учитывается с помощью разных факторов. Для предсказания колебаний цен на долю ньюйены используются тысячи потоковых источников социально-экономической информации.

Но с одной опасностью индустрия в целом не встречается – настоящая кибервойна. Корпоративный суд тщательно контролирует и принуждает корпорации первичного сектора запрещать развязывание крупных атак на чужие хосты. Поскольку линия между спросом и предложением остаётся тонкой как бритва, серьезная атака, фальсифицирующая серьёзные изменения в поставках, может в лучшем случае вызвать массовую рецессию, а в худшем случае – уничтожить человечество голодом. Прекрасная мысль для ночных бдений: мы все можем умереть, только потому, что какая-то агрокорпа попытается сбить 0,0001 ньюйены с килограмма сои.

Из всех отраслей промышленности, добыча полезных ископаемых, лесозаготовительная деятельность и сельское хозяйство, скорее всего, связаны с несколькими хостами, просто потому, что их хосты основного бизнеса имеют такие хищнические и специализированные требования, которые остальной части корпорации просто не нужны. Тем не менее, многие корпорации просто стискивают зубы и размещают всё в одном месте, используя жесткую интеграцию данных для более быстрого принятия решений в режиме реального времени.

КЛУБ ПЕРСИКОВОГО ШАМПАНСКОГО, САЛОН БУНРАКУ В МЕТРОПОЛЕ (РАЙОН САН-ПАУЛУ), АМАЗОНИЯ

Гуми Комата-Каи считает всю Амазонию своей территорией, но их крепость находится в огромном мегаразрастании Метрополь, а конкретнее в районе Сан-Паулу. Дом множества японцев (в сущности, крупнейшего анклава японских граждан за пределами самой Японии), Сан-Паулу имеет всё, что нужно японцам, чтобы чувствовать себя как дома, даже самые тёмные их пороки любезно удовлетворяет Комата-Каи.

В то время как власти Метрополя отнюдь не бессильны, они также понимают полезность того, чтобы власть над преступным миром концентрировалась в организованных руках Якудзы, а не у полчищ тупоголовых отморозков. На протяжении веков, Якудза (жестоко) помогает сохранить мир на улицах, взамен никто не мешает их притонам.

Клуб персикового шампанского – это самая крупная операция бунраку Якудзы в Амазонии, а, возможно, и в мире. Физически клуб расположен на шестнадцати этажах шикарного здания в центре города. Якудза поддерживает в клубе богатую, безопасную и роскошную атмосферу, но то, что происходит за закрытыми дверями этого кукольного салона бесконечно далеко от цивилизации.

Якудза поддерживает хост, посвященный контролю за деятельностью клуба. Хост используется для управления коктейль-лаунджем заведения – для учета и управления его продажами и поставками спиртных напитков – а также фактической проституции. Проститутки вносятся в расписание и бронируются. Клуб «нанимает» (добровольно или нет) более ста пятидесяти проституток с очень высокой текучестью кадров (т.е. проститутки гибнут или непоправимо калечатся клиентами, теряют рассудок до такой степени, что становятся бесполезными, совершают самоубийство, убегают и т. д.). Оптимальное планирование занятости проституток требует большой организации. Кроме того, хост хранит большой банк данных личностей проституток-бунраку, которые можно внедрить в куклу, причём мощностей достаточно для одновременной и бесшовной потоковой передачи всех персонафиксов.

Конечно, помимо всего прочего, Комата-Каи также предлагает виртуальный доступ. Хост может запускать форму живого стримингового симсенса, который позволяет посетителям заниматься сексом (или чем-либо ещё) с проститутками в режиме реального времени. Он не может конкурировать с фантастическим симсенс-порно, но это всё-таки рынок, который привлекает значительную часть клиентов. Для склонных к вуайеризму, хост также предлагает живые стримы посетителей, наслаждающихся товаром. Умные алгоритмы анонимности скрывают пользователей (но не проституток). Физическая безопасность также использует зарезервированные места в системе для мониторинга помещения.

Визуально ВР хоста чрезвычайно вагинальна (несколько клиентов-женщин жаловались, но это не привело к каким-либо изменениям). В палитре доминируют красные и розовые оттенки, виртуальные комнаты мягко дополняются плюшем и мягкой кожей, а висячие драпировки создают слои штор. Мебельные аксессуары сильно лакированы для глянцевого вида. Скромностью и не пахнет. Виртуальное пространство очень велико, размером с огромный особняк. Освещение тусклое, а воздух пропитан сильным запахом опиума, ванили и бергамота. Из-за природы того, за чем приходят в хост, значительная часть посетителей работает в хот-симе, этот факт Якудза использует в полной мере, пропитывая запах виртуального воздуха кодом, разработанным, чтобы быть особенно захватывающим.

Основная забота о безопасности Комата-Каи относительно хоста, это не пускать туда скрипт-пацанов, которые регулярно пытаются пробраться туда бесплатно. Однако у них есть финансовая информация, а также (по слухам) данные шантажа на некоторых заметных посетителях, поэтому реакция охраны быстро становится смертельной. В конце концов, Якудзу мало заботит законность ответа, только его эффективность.

Рейтинг хоста: 5

Нормальная конфигурация: Атака 6, Слежение 5, Обработка Данных 7, Брандмауэр 8

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Один стандартный паук безопасности патрулирует все время. После объявления тревоги хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Зонд, Черный ЛЁД, Искрящийся ЛЁД, Убийца и Ищейка. Если один из ЛЬДов будет закирпичен, хост будет использовать следующий Боевой Ход для перезагрузки этого ЛЬДа, а не перехода к следующему.

Если злоумышленник продолжит издевательство над защитой, хост вызовет Решалу. Кавалерия прибудет через 2к6 Боевых Ходов после сигнала тревоги, если небрежный хакер все еще будет здесь.

Использование: Хост Клуба персикового шампанского может служить местом встречи между бегущими и Джонсонами, особенно от Комата-Ка. Бегущие в тени иногда нанимаются семьями пропавших девочек, чтобы попасть в систему и проверить реестр сотрудников (за этими заданиями часто следуют заказы на извлечение). Умные бегущие могут также взломать систему, чтобы организовать конкретные встречи и вторгнуться в систему безопасности для поддержки физических вторжений. Ну и слухи о шантаже тоже всплывают регулярно...

ХОСТ ТРАНС-ОКЕАНИК МИНИНГ

Одним из нескольких крупных игроков в оффшорном горнодобывающем бизнесе, с горнодобывающими объектами, развернутыми в Северном море, вокруг Юго-Восточной Азии и в водах Атабаскского Совета является Транс-Океаник Мининг. Корпорация была разделена между основными акционерами уже много лет, причем Сейдер-Крупп владеет самой большой частью.

Учитывая враждебный климат в зале заседаний, поскольку владельцы постоянно борются между собой, Транс-Океаник решил работать на двух хостах. Его основной добывающий хост отделен от финансового и хозяйственного, тем самым изолируя операции от политиканства, которое может вырваться из финансовой отчетности.

Виртуальная реальность добывающего хоста сделана в классической эстетике скандинавского дизайна, отличающейся чистыми линиями, минимализмом и чёткими цветами. Хост выглядит как коттедж, расположенный в величественных фьордах Швеции. Пространство состоит из нескольких больших кубических конструкций из хрома и стекла, с красными и оранжевыми акцентами. Безупречный ландшафт из прекрасно подстриженной травы окружает здание, спрятанное на скале из зубчатых камней с видом на реки кобальта.

Воздух кажется слишком насыщенным кислородом, как в холодном, туманном бореальном лесу. Посетители могут ходить между кубическими структурами, почти полностью соблюдая законы физики. Внутри больших кубических зданий физика становится более специфической. Понятия "верх" или "низ" становятся очень эшеровскими. Посетители могут свернуть в коридор и внезапно оказаться на том, что минуту назад казалось стеной, а теперь стало полом. Внутренняя часть кубов – полностью белая, хромированная и стеклянная – не имеет границ. Издалека всё выглядит одинаковым, что затрудняет навигацию. Двери почти незаметны, тонкие щели и очерчивающие рамки служат единственным способом их обнаружить, поскольку они открываются с мягким толчком.

Кубы обрабатывают данные и функциональные возможности различных горнодобывающих механизмов, эксплуатируемых Транс-Океаник. Простая обработка происходит на внешней стороне структур. Движение к центру открывает все большую активность, пока не будет достигнут центр куба, где кипит настоящий водоворот данных. По мере приближения пользователя к центру, воздух вокруг их ушей начинает мягко дуть. Этот нежный ветерок перерастает в ветер, а возле центрального вихря обработки данных, превращается в оглушительный рёв.

Хотя все персоны появляются как люди, все меры безопасности отображаются как ротвейлеры, преследующие нарушителей в холодных коридорах.

Второй хост, административный, моделирован совершенно по-другому. Возможно, вдохновленный корпоративной драмой, хост отрендерен в черно-белых цветах. Не оттенки серого – только чисто белый и чисто черный, хотя очень умное художественное использование этих двоих позволяет удивительно убедительно отображать всё необходимое. Локация выглядит как офисное здание середины двадцатого века, смешанное с современными залами заседаний. Административный персонал работает в виртуальных кубиклах, курит сигареты и пьёт подгоревший кофе, а боссы срутся в виртуальных переговорках. В чисто чёрно-белом окружении это создает интересный опыт, который первые несколько раз оставляет большинство посетителей в шоке.

Безопасники появляется в виде теней, чернильно-чёрных пятен в чёрном мире. Они изгибают свет вокруг себя, открывая только редкие проблески человеческих форм в пальто и федорах. Их лица, однако, полностью бесформенны, за исключением озёр темноты на месте глаз. Злоумышленники, которые чувствуют гнев мер безопасности и отвечают уроном, получат удовольствие видеть, как из глаз персон выливается виртуальная кровь – яркая и малиновая – это единственный цвет во всей реальности.

ОПЕРАЦИОННЫЙ ХОСТ

Рейтинг хоста: 10

Нормальная конфигурация: Атака 10, Слив 11, Обработка Данных 13, Брандмауэр 12

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. После тревоги, хост запускает ЛЕД в следующем порядке: Убийца, Маркер, Скрамблер, Кислотный, Глушилка, Бластер, Жгут, Обвал, Искрящийся и Чёрный. Если один из ЛЬДов будет закирпичен, хост будет переходить к следующему, а не начитает перезагружать упавший.

Если злоумышленник кирпичит один из ЛЬДов, или если тревога работает более 4 Боевых Ходов, в систему войдут целых два Решалы, которые постараются выбить (или предпочтительно убивать) злоумышленника.

Использование: Будучи основным центром управления всеми операциями Транс-Океаник, этот хост содержит информацию о пробах керна и другие данные геологоразведки, которые представляли бы большой интерес для соперников, это делает его главной целью корпоративного шпионажа. Возможно, несколько удивительно, что этот хост, а не административный, контролирует физические устройства безопасности в каждой горной установке. Поскольку основная функция хоста заключается в контроле дронов и систем добычи, должно быть ясно, что любой диверсант, желающий нанести какой-либо ущерб, вероятно, захочет пройти через него.

АДМИНИСТРАТИВНЫЙ ХОСТ

Рейтинг хоста: 7

Нормальная конфигурация: Атака 7, Слив 8, Обработка Данных 9, Брандмауэр 10

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Один стандартный паук безопасности патрулирует все время. После объявления тревоги, хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Убийца, Зонд, Гончая, Маркер, Бластер, Жгут и Чёрный. Если один из ЛЬДов будет закирпичен, хост будет использовать следующий Боевой Ход для перезагрузки этого ЛЬДа, а не перехода к следующему. Два дополнительных паука безопасности войдут в систему после 3-х Боевых Ходов тревоги.

Стратегия безопасности этого хоста активно использует трассировку. Догма безопасности Транс-Океаник говорит о физической охоте на всех, кто попал в их хост, и захвате их для допроса. Для задержания подозреваемых Транс-Океаник имеет постоянный контракт со Странствующим Рыцарем. Если трассировка не является жизнеспособным вариантом, система безопасности попытается сбросить пользователей как можно быстрее. Любой пользователь, подозреваемый в попытке причинить серьезный ущерб хосту в целом или специально нацеленный на алгоритмы предложения и спроса, гарантирует прибытие трёх Решал. По возможности трассировка будет предпринята снова, но приоритет заключается в сведении урона к минимуму. Выключение хоста – это не вариант, но сброс большей части файлов в архив возможен и прописан. Любая информация о личности подозреваемого, будет передана БОГу.

Использование: Как и для любого стандартного хранилища сочных корпоративных данных существует множество наград за взлом административного хоста Транс-Океаник Мининг. Личные дела, финансовые данные, корпоративные записки... всё это вот. Хост также хранит высокодоходные интеллектуальные алгоритмы, которые диктуют выход из операций – по сути, прямой переключатель управления тем, сколько денег заработает корпорация. Корпоративный Суд запрещает напрямую вмешиваться в такие вещи, поэтому для того, чтобы наложить на них руки нужен очень храбрый Джонсон, но, как ты знаешь, отрицаемые активы отрицаются. Кроме того, стоит отметить, что злоумышленники в административном хосте могут использовать доступ для входа в операционный. Хотя метки не передаются в точности, они сильно упрощают жизнь. Персонаж получает +2 кубика за метку на административном хосте, при любых попытках Брутфорса или Взлома на Лету против операционного хоста.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Еще один очень широкий термин, который в основном, охватывает любой бизнес разрабатывающий всяческие штуки, а не производящий их. Это может быть проектирование физических продуктов, использующих химическую, материальную или механическую инженерию, а также включает в себя нематериальные продукты, такие как программное обеспечение или даже тайное царство социальной инженерии (которое немногим отличается от маркетинга). Это может быть тайное царство создания магических формул.

Очевидно, что заточенные под разработку хосты очень точно воспроизводят физику. Независимо от того, что они проектируют, оно должно быть протестировано в реальных условиях. Большинство компаний, занимающихся разработкой всякого, будут собирать прототипы своих вещей и тестировать их в реальных условиях, но Матрица более чем способна создавать чрезвычайно реалистичные условия для тестирования продуктов. Именно так всё делается в наши дни. Любая корпорация, которая физически тестировала свои продукты, потратит чертовски больше своих конкурентов. Конечно, это означает что время от времени вы выпускаете что-то типа Арес Экскалибур[19], куска дерьма, который никогда не должен был получить зеленый свет массового производства, но такова стоимость современного бизнеса (и, не отвлекайся, я знаю, проблемы Экскалибура были намного сложнее, чем его инженерия, потому что я нанимал команды, чтобы убедиться в этом).

Инженерные хосты, таким образом, имеют тенденцию быть меньше и плотнее, полагаясь на небольшие, но очень опытные команды инженеров, а не толпы рабочей силы. Кроме того, они по определению в значительной степени работают над следующей крупной революцией во всем, следующим конкурентным преимуществом, следующей сменой правил игры, безопасность вызывает большую озабоченность. Инженерные данные очень легко украсть: это всего лишь планы, проекты и результаты испытаний, которые можно скачать довольно легко. Поэтому такие хосты, как правило, имеют высокоразвитые процедуры обеспечения безопасности. Ожидай защиту почти всего, а мощные дата-бомбы будут раскиданы даже за пределами архива. Правило взлома инженерного хоста номер один: не трогай ничего не убедившись, что правильно вырубил оборону. Дата-бомбы почти всегда уничтожают файлы, который они охраняют. Вероятно, неплохо было бы загрузить свою деку соответствующими программами, которые помогут тебе добиться успеха здесь. Так, чисто мысли вслух.

ОХРАНА

Мир оборонной промышленности, в том числе различные ветви правительственных вооруженных сил, военизированные охранные корпорации, наемные отряды и внутренние войска мегакорпораций, является ненасытным и специализированным любителями матричных хостов. Современная война – это девяносто процентов разведки и (как гласит пословица) любители беспокоятся о тактике, а профессионалы – о логистике. Вооруженные силы и силы безопасности мира полностью зависят от своих информационных сетей. Тесная координация между элементами имеет решающее значение, а обрыв связи может привести к смерти быстрее, чем пустая обойма. В деле снаряжения солдат и боевых машин хосты часто опираются на мастер-нексусы. В таких установках со всеми заслейвленными к ним полевыми устройствами, если хост становится скомпрометированным, всё становится скомпрометированным, а на горизонте вырисовывается резня. Вне таких непосредственных тактических ролей военные используют хосты для выведения нужных войсках на нужные точки и с правильным снаряжением. Это само по себе является невероятным подвигом, требующим мощных и организованных хостов. Конечно, первостепенной задачей является безопасность. Я бы процитировал кое-какое причудливое дерьмо Сунь-Цзы, но, честно говоря, тебе не нужен древний китайский военный гений, чтобы догадаться, что если враг знает твои планы – тебе пиздец. А уж если противник может вставить в него ложное сообщение – пиздец становится полным, как обедающий в Стаффер Снак тролль. Таким образом, военные силы занимаются безопасностью своих хостов. Они вылеплены с нуля под самые жесткие стандарты безопасности, а протоколы доступа строго соблюдаются. Любой хороший хакер может сказать тебе, что самая слабая часть защиты хоста – это люди, которые его используют. Военные тоже это знают и следят за своими юзверями во все глаза. Подозрительная активность в военном хосте приведет к тревоге намного быстрее, чем в любой другой среде, которая должна быть терпимой к законам и идиотским пользователям, лезущим куда не просят и вызывающим ложные срабатывания. В военных хостах ты либо поступаешь в соответствии с жёсткими инструкциями, либо ты теряешь свои привилегии. Или, что еще хуже, тебе сожгут мозг.

[19] Арес пытался создать супер-оружие, нечто вроде стреляющей заклинаниями винтовки. Пиар-отдел свою работу сделал, но главного изобретателя выкрали, а оружие стало взрываться в руках.

SOCIÉTÉ SUISSE TECHNIQUE

Дочерняя компания Моноби Интернейшнл, Société Suisse Technique (SST) – крупная инженерная фирма. Корпорация, которая, в свою очередь, владеет несколькими дочерними компаниями, занимается инновациями во многих областях, включая строительные технологии, здравоохранение и генетику, химикаты, двигатели, материалы и нано-технологии. Корпорация инвестирует в сотни, если не тысячи, проектов сразу. Некоторые из них напрямую финансируются за счёт контрактов с другими корпорациями, чтобы найти новые решения проблем, в то время как другие являются чистыми НИОКР, которые SST запатентует первым, а уж потом будет искать применение.

Недавно SST потратила целое состояние, объединив несколько лучших проектных фирм и психологов изучавших Матрицу, чтобы создать группу блестящих умов, ориентированных на создание хоста, который получит максимальную отдачу от творческого таланта SST. Задача состояла в том, чтобы спроектировать ВР хоста, который бы постоянно бросал вызов предвзятым идеям и работал над умами своих пользователей, разгоняя творческую мысль. Результат, к счастью, не столь ужасен, как можно было бы опасаться. Окружение SST имеет форму гигантского сада или леса, возвышающегося на вершине горы. Однако растительность фантастическая. Белые березы с листьями малиново-красного цвета, вишневые деревья с ярко-синей листвой, пруды из молочно-белой воды с ярко-желтыми лилиями и небо, покрытое эпическими полосками цвета, будто небосвод, едва сдерживает взрыв безумного солнца. Минималистские классические храмовые структуры, свободное сочетание буддийской и греко-римской архитектуры, обрамляют дикость сада.

Посетители наделены сверхъестественными способностями. Хотя сначала ими сложно, пользователи могут научиться контролировать своё движение и силу, чтобы делать фантастические вещи, такие как прыжок и пролёт над горными вершинами; масштабировать мегалитические структуры из мрамора, железа и латуни; или плавать глубоко в прудах. Идея, и, по правде говоря, эффект, состоит в том, чтобы привить чувство эпичности и вновь открыть себя как бога. Хост вознаграждает упорство, открывая новые силы, и всегда есть новые места для посещения, хотя их сложно достичь. Таким образом, проектные команды могут совершать виртуальные экскурсии, масштабировать крутые, зазубренные коричневые горы, прыгать через пропасти и охотиться на пугливую фауну с луком, попутно обсуждая проект или создавая продукт своими умами. В то время как окружающая среда велика и свободна, технические файлы доступны в любое время. Когда ученые и инженеры перезагружают свои разумы в мире безграничного потенциала без каких-либо предвзятых пределов, их творческие мысли достигают максимума производительности.

В то время как по многим стандартам SST достиг невероятного функционального успеха, к сожалению, вопрос цены стал животрепетать. Во время процесса скульптинга хоста финансирование Société Suisse ухудшилось и корпорация оказалась привязанной к наличным деньгам. Сокращение или отказ от основной фишки, невероятного творческого пространства, было бы публичным самоубийством. Это показало бы всему миру, что они кровоточат, поскольку проекты были сделаны очень публичными и раздутыми как длявнутренних сотрудников, так и для более широких кругов. Вместо этого, руководство решило тайно сэкономить на безопасности. Публично, SST утверждает, что их хост обладает самым новейшим и смертоносным ЛЬДом и поддерживает контракты с фирмами по обеспечению безопасности Матрицы, гарантирующими самый высокий уровень безопасности. В действительности же SST надеется, что понты и репутация послужат сдерживающим фактором, потому что за разговорами очень мало действий. SST беден на ЛЁД и не может позволить себе контракты на поддержку. Фирма шукает деньги на выпрыгивание из текущей жопы, но, публично солгав об этом, они находятся в щекотливой ситуации. Внезапное отвлечение слишком большого капитала разоблачит их ложь, поскольку инвесторы будут сомневаться в цифрах. Страховщики пронюхают и будут расследовать предполагаемое мошенничество, инвесторы выйдут под залог, а корпорация обанкротится или подставится под враждебное поглощение. Поэтому, SST должен тратить больше денег на тайных, дорогих консультантов по грязным операциям, чтобы спокойно создавать резерв чёрной кассы и медленно модернизировать свою безопасность, постоянно надеясь, что никакие нарушения не разоблачат их необоснованные претензии на самую современную защиту.

Рейтинг хоста: 5

Нормальная конфигурация: Атака 6, Слив 8, Обработка Данных 7, Брандмауэр 5

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. После тревоги хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Зонд, Маркер, Жгут, Обвал и Глушилка. Если один из ЛЬДов будет закирпичен, хост будет использовать следующий Боевой Ход для перезагрузки этого ЛЬДа, а не перехода к следующему. Пауков по вызову нет.

Хост в настоящее время недостаточно защищен, но SST приложил все усилия, чтобы похвастать всей своей новой убийственной системой защиты. Все знают о легендарной системе SST и о том, насколько она защищена. Любой нанятый Джонсон (и любой декер) знает, что эта система должна быть несокрушимой, поэтому планы по краже информации будут принимать во внимание такую грозную защиту. Любой хакер, который попадает в систему, может удивляться, почему всё так просто и ждать, когда его размажут как жалкую букашку.

Использование: Société Suisse Technique – чисто инженерная корпорация, и одна из лучших, поэтому всё над чем они работают, потенциально может заинтересовать конкурирующую корпорацию или даже конкурирующие фракции внутри корпораций, которые имеют текущие проекты с SST. Помимо своих идей, SST вызывает зависть из-за качества своих сотрудников, которые придумывают идеи. Конкурирующие корпорации всегда заинтересованы в извлечении талантливого и хорошо осведомленного персонала, начиная с глав проектов и заканчивая молодыми выскочками, демонстрирующими многообещающие результаты. Все эти атаки требуют матричных действий, включая рейд на хост за данными или вторжение в хост для поддержки мясной команды. Если бы либо выяснилось, что защита хоста не соответствует шумихе, интерес к административным и финансовым данным SST от многих заинтересованных сторон, от инвесторов, до конкурентов и от страховщиков, до инспекторов Моноби, это вызвало бы совершенно новую причину незаконного проникновения в хост, поскольку следователи начали бы искать истину, лежащую в основе нарушений.

ЭНЕРГЕТИКА

Корпорации энергетического сектора полагаются на вычислительную мощь хостов, возможно, больше, чем организации любого другого сектора. Честно говоря, между энергетическим и первичным сектором существует много параллелей. Точно так же, как для шахтеров и их друзей, фишка энергетики: производить достаточно, чтобы удовлетворить быстро меняющиеся потребности. Все энергосистемы теперь интеллектуальны и регулируют потребление для сокращения отходов, что, в свою очередь, позволяет электростанциям замедлять генерацию в надиры потребления. Что действительно имеет значение для производства энергии, так это пиковые периоды. Электростанции могут либо удовлетворить пиковый спрос, либо не могут. Если электростанция не может производить достаточно, то корпорация-владелец должна купить недостающий объём у другого, более мощного и дорогостоящего поставщика. В любом случае, блэкауты неприемлемы, поэтому свет должен оставаться включенным, независимо от стоимости. Но всякий раз, когда необходимо покупать на рынке, рентабельность убывает со скоростью света. Таким образом, для мониторинга сети, управления и контроля электростанций в режиме реального необходимы очень сложные компьютеры, а ещё есть проблема взаимодействия с другими энергогенераторами чтобы купить дополнительную мощность, когда это необходимо, проводить транзакции с поставщиками ресурсов и, как правило, поддерживать ещё и операции самой корпорации.

ХОСТ СТРАНСТВУЮЩЕГО РЫЦАРЯ (ВОСТОЧНЫЙ УЧАСТОК СИЭТЛА)

Странствующий Рыцарь недавно запустил в Сиэтле пилотную программу, по использованию одного хоста на участок. Все полевые активы участка – патрульные машины, оружие, комлинки и т.д. – слейвятся к этому хосту для централизованного управления и мониторинга. Это позволяет командиру участка всегда знать, где всё находится, с добавленным бонусом, что хост обеспечивает лучшую безопасность, чем сингловые устройства.

Поскольку Странствующий Рыцарь является мишенью номер один для множества хакеров, от вандалов-панков, которые хотят побеседовать со свиньями по-свойски, до опасных преступников, стремящимся подорвать активы полиции с потенциально смертельными последствиями, безопасность вызывает серьезную озабоченность. Хосты Странствующего Рыцаря постоянно отслеживаются на наличие меток, которые не принадлежат авторизованным пользователям, в дополнение к наличию в целом отличного брандмауэра.

Тем не менее, многие полицейские не вполне доверяют системе. Во-первых, многие не чувствуют себя комфортно, когда всё их снаряжение так легко отслеживается и контролируется, поскольку большинство седых уличных полицейских знает, что иногда тебе приходится обходить правила, а то, о чём департамент не знает, не может ему навредить. Конечно, многие просто боятся идеи мощных хакеров, взрывающих хост участка и вырубающих всё их оружие. На деле это привело к тому, что большинство полицейских носят при себе оружие, не связанное с главным хостом, так на всякий случай. В случае с личным кибервэром – как карта ляжет. Некоторые согласны с идеей о том, что защита хоста намного сильнее, всего что они могут собрать самостоятельно, а поэтому все заслейвили на хост, в то время как другие не собираются отдавать свои тела на милость пиксележложцев.

Проблема принятия у рядовых сотрудников не купируется уродливой, утилитарной и, по-видимому, незаконченной архитектурой ВР. Реальность представляет собой крупное одноэтажное здание в стиле гестапо, окруженное забором из колючей проволоки. Мир – темный мрак, окрашенный в красный, черный и белый. Палитра, конечно, очень напоминает официальную цветовую схему Странствующего Рыцаря. Прочувственный внешний вид ВР в основном предназначен для того, чтобы не допустить проникновения злоумышленников, представляя темный авторитарный дизайн, призванный запугать потенциальных взломщиков. Возможно, это работает, но симуляция неприятна для офицеров, которые должны использовать её изо дня в день.

Персоны Странствующего Рыцаря выглядят широкими и мускулистыми солдатами. Персоны не слишком разнообразны и выглядят довольно уродливо. В настоящее время Странствующий Рыцарь пытается урегулировать судебные иски, которые утверждают дискриминационные практики, не предлагая женских аватаров, а только мужские. Посетители же используют свои собственные, генерируемые комлинками, персоны, которые обычно довольно сильно выбиваются из темы виртуальной реальности.

Помимо того, что к нему заслейвлены все полевые устройства, хост используется для всех дел локального участка. В него поступают все экстренные вызовы, которые обрабатываются залогинившимися диспетчерами. Связь между диспетчерами и полевыми подразделениями также проходит через хост. Хост хранит некоторые данные о сотрудниках и кадровых решениях, хотя многие из них обрабатываются центральным корпоративным хостом Странствующего Рыцаря. Хост участка также ведет местные записи об арестах и некоторую информацию о преступниках и подозреваемых, хотя эта информация быстро бэкапится в центральный хост Странствующего Рыцаря.

Множество информации, которая теоретически должна принадлежать местному хосту, по-прежнему обрабатываются основными корпоративными хостами. Такие мелочи как обслуживание инфраструктуры и оборудования, управление местными поставщиками и другие подобные вещи, не хранятся локально. Среди рядовых сотрудников сохраняется проблема принятия, менеджеры участков серьезно недовольны проблемой видимости, вызванной новой системой. Люди приходят для обслуживания или доставки, а местный офис ничего об этом не знает. Это вызывает на участках серьезные проблемы с планированием, и повышенный бардак. Уличные полицейские могут ворчать, что они слишком заняты своими ежедневными обязанностями, чтобы отвлекаться на IT. С другой стороны, офисный персонал более чем счастлив участвовать в мелких конкурсах стервозности со своими коллегами из корпоративной штаб-квартиры, чтобы выразить свое неудовольствие новой системе.

Пилотная программа хоста фактически полностью провалилась, но руководители проектов убедили своих боссов в том, что это не их вина, а участок необходимо просто привести в соответствие. В конце концов, кто-то с некоторым здравым смыслом назовёт программу неудачной, но на данный момент продолжается перетягивание каната между недоброжелателями системы (т.е. всеми пользователями) и его сторонниками (т.е. IT-отделом).

Рейтинг хоста: 6

Нормальная конфигурация: Атака 6, Слив 7, Обработка Данных 8, Брандмауэр 9

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Два младших паука безопасности залогинены постоянно.

После объявления тревоги хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Зонд, Ищейка, Гиря, Маркер, Шокер, Обвал и Убийца. Если один из ЛЬДов будет закирпичен, хост будет запускать следующий, а не перезагружать упавший. Через [1к6/2, округление вверх] боевых ходов после срабатывания тревоги появляется стандартный паук безопасности.

Странствующий Рыцарь чаще всего сталкивается с локальными атаками, и поэтому они очень заинтересованы в отслеживании вторжений. Сразу после успешной трассировки, отряд СР выедет на запеленгованный участок, если он находится в пределах Сиэтла Метроплекса, отряд прибудет в течение (1к6) минут.

Использование: Хакеры могут столкнуться с необходимость взломать этот хост или похожий на него, если пересекутся с полицейскими из участка, работающего в рамках пилотной программы. Прорезать такой хост в короткие сроки станет довольно сложной задачей для большинства хакеров. Разумеется, если им удастся добиться успеха, они смогут быстро разоружить офицеров, столкнувшихся с ними. Вне непосредственных потребностей в битве или бегстве хост участка является прекрасным местом для получения информации о местных делах и, в ограниченной степени, местных офицеров. Это также прекрасное место для дезинформации, чтобы посеять путаницу и подложить доказательства для блефа.

ХОСТ "ИТСЭ ЭИН БЕНИ МАТАР"

Интегрированная тепловая солнечная комбинированная электростанция Эин Бени Матар, гораздо более лаконично известная как «ИТСЭ Эин Бени Матар», – это газовая электростанция, расположенная посередине ничего в северной части Марокко. В то время как большая часть энергии, производимой ею, вырабатывается из природного газа, электростанция, припаркованная прямо в засушливой пустыне, может также генерировать значительную часть своей энергии от солнечной энергии.

Проходящая через давно назревший процесс модернизации станция должна в результате увеличить мощность на 216 процентов, а эффективность на 67 процентов, что сделает объект одной из трёх ведущих электростанций Марокко. Большая часть этой энергии будет излишней, предназначенной для продажи Европе. Проект управляется конгломератом интересов, возглавляемым Сейдер-Крупп, включая Спинрад Индастриз и некоторые местные банки развития.

Как будто одного принудительного сотрудничества между С-К и Спинрад не было достаточно, но другой заклятый враг С-К, Сандсторм Инжиниринг, был выбит из сделки кулуарными интригами. Сказать, что проект подвержен риску, будет преуменьшением, хотя С-К слишком вложились в проект, чтобы позволить ему потерпеть неудачу.

Хост ИТСЭ Эин Бени Матар до сих пор проходит модернизацию скульптинга, но в основном функционирует. Хост изображает своего рода дворец-дирижабль, плавающий в облаках. Роскошное поместье построено в мавританском стиле. Большие купола, поддерживаемые потрясающими арками, украшенными прекрасными геометрическими узорами, уступают место огромным мозаичным комнатам с простой мебелью, акцентированными красочными подушками и плавными драпировками. Голубая лазурь неба окружает побеленные, инкрустированные драгоценными камнями стены дворца.

Верхняя часть дирижабля служит рабочей средой для большей части персонала. Чтобы получить доступ к системам управления питанием, пользователи должны влезть в странные маленькие медные модули, прикреплённые к нижней части корпуса дирижабля. Затем медные модули медленно спускаются вниз по телескопическим столбам в облака. Чем ниже пользователь, тем больше он обнаруживает, что яркие синие небеса, окружающие дирижабль, отсутствуют на более низких высотах. В виртуальной реальности дирижабль мирно плавает над самым сильным штормом, который только можно вообразить. Внутри крошечной латунной кабины пользователи погружаются в небо, сражающееся с самим собой. Когда гремят молнии и грохочет гром, ураганный ветер сотрясает модуль. Медный модуль содержит архаичные приборы и манометры, которые позволяют пользователю выполнять необходимые операции с силовым ядром (т.е. грозовыми облаками).

Не рекомендуется вызывать тревогу в хосте, особенно когда цель заперта в медном модуле В пределах административных разделов, дирижабля, ЛЁД выглядит как упакованный в серую униформу и чёрные очки вооруженные охранники. Внутри грозовых облаков ЛЁД – это молния вокруг тебя, завывающие ветра и грохочущие взрывы.

Рейтинг хоста: 7

Нормальная конфигурация: Атака 6, Слив 7, Обработка Данных 8, Брандмауэр 9

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Один стандартный паук безопасности патрулирует все время.

После тревоги, хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Зонд, Убийца, Ищейка, Чёрный, Обвал, Маркер и Искрящийся. Если один из ЛЬДов будет закирпичен, хост будет использовать следующий Боевой Ход для перезагрузки этого ЛЬДа, а не перехода к следующему. Решала прибудет через 1к6 боевых ходов после запуска тревоги.

Использование: Хотя это может вызвать смех, хост ИТСЭ планирует завершить своё обновление в течение ближайших нескольких месяцев, повысив свою мощность и, следовательно, безопасность почти на 30 процентов. Множество противников проекта – в которых нет недостатка – могут увидеть в этом уникальное, но сокращающееся окно возможностей для реализации своих планов. Заинтересованные стороны, начиная от борцунов с текущей повесткой наперевес и заканчивая джонсонами Сандстром Инжиниринг, жаждущими сорвать проект, хотят, чтобы компетентные хакеры вторглась в хост. Беги включают кражу спецификаций проекта, внедрение скрытых файлов, которые будут активированы позже, или прямое вмешательство в основные элементы управления. Разумеется, никакого смертельного удара не получится без присутствия на месте, поэтому вероятность вторжения для поддержки физической операции также весьма велика.

Сейдер-Крупп, со своей стороны, не дурак. Контрразведчики С-К хорошо осведомлены о мечтах Сандстром и чувствуют, что могут доверять Спинрад в той же степени, как гулю в морге. Контракты, направленные на поиск отрицаемых активов для наблюдения и стоковых операций против инсайдеров проектов, а также операций поиска и уничтожения внутри хоста ИТСЭ против всех злоумышленников, также находятся в работе, что дает бегущим уникальную возможность взглянуть на вещи с другой стороны.

Электростанции – это чрезвычайно сложные устройства, в которых миллионы датчиков постоянно контролируют систему. Особенно важны турбины и ядра, так как их повреждения и критические сбои могут привести к опустошению целых регионов (что можно видеть в таких местах, как ШОЗ или шотландская облучённая зона). Многочисленные запорные клапаны и подсистемы гарантируют, что какой-то случайный хакер не сможет поставить цивилизацию на колени, но отчаянный декер всё ещё может нанести большой урон. Поскольку электричество – это одна из немногих вещей, на которую могут согласиться все корпорации, кибер-война, нацеленная на электростанции, заставит их издать приказ об истреблении с крайним энтузиазмом быстрее, чем ты можешь сказать «это был не я». Конечно, есть недавние примеры того, что никто не дает гарантий о линиях на песке. Я слышал от маленькой птички, что недавно кто-то из наших бегал недавно по Боготе взрывая электростанции Сейдер-Крупп, и никакие молнии Тора не обрушились на нарушителей. Как всегда, когда задействованы корпорации, всё зависит оттого, сколько денег собираются потерять.

РИТЕЙЛ

Ах, прекрасный мир розничной торговли. Как бы корпы не старались заниматься бизнесом только друг с другом, в какой-то момент им приходится окунаться в грязную лужу немытых простолюдинов и выжать из них чуток денег, чтобы продолжать заниматься своим делом. Большинство корпоратов с которыми я когда-либо сталкивался, предпочли бы избегать розничной торговли, если это вообще возможно. Когда они работают с другими корпорациями, они знают своего клиента. Он такой же, как они сами. Они думают одинаково и не принимают вещи слишком лично, потому что они тратят не свои деньги и, как правило, смягчены тем, что все знают, что им нужно поддерживать долгосрочные рабочие отношения, так чтобы быть умеренно приятными друг другу, вежливыми, по крайней мере, в интересах каждого. В ритейле ты можешь выбросить все это. Ты имеешь дело с миллионами маленьких людей, которые не разделяют твою культуру и, конечно же, не откажутся покормить тебя дерьмом. Поколения «клиент всегда прав» наделил этих неотёсанных дикарей силой, и теперь они думают, что владеют ситуацией.

Зато это работает в обоих направлениях. В бизнесе с миллионами маленьких людей, в основном не имеющих опыта в приобретении, гораздо легче выцыганить солидную сумму (или, по крайней мере, не позволять им вывернуть твой карман). Каждый потребитель – это возможность раскрыть книгу маркетинговых трюков, таких как импульсные покупки, апсейлинг и все такое. Несколько десятилетий назад потребители держали контроль в мире потребителей/ритейлеров благодаря онлайн обзорами и сарафанному радио, находящемуся вне корпоративного контроля и дающему откровенный обзор качества продукции и услуг. Розничные торговцы не собирались долго терпеть такое дерьмо, поэтому в настоящее время всё это прекрасно контролируется корпорациями. Благодаря бесчисленным средствам, таким как отвлечение внимания, распространение дезинформации, дискредитация отрицательных обзорщиков и правильное ведение разговоров, ритейлеры создали теплый, приятный и всё-всегда-в-порядке торговый климат, который мы знаем и который нас любит на всю длину. Новый комлинк, который ты только что купил, может взорваться и убить твою собаку, но публика никогда не услышит об этом. Мозгомойка розничных торговцев настолько сильна, а лояльность к бренду настолько укоренилась, что ни один потребитель никогда не поверит ничему плохому о продукте.

Теперь, когда я закончил разглагольствовать, давайте посмотрим, как это влияет на хосты. Возможно, я говорю очевидные вещи, но на самом деле требуется огромное количество вычислительной мощности, чтобы так сильно контролировать народное мнение. Ритейловые хосты на самом деле делают три вещи. Первая – это контроль акций и учёт бизнеса, вторая – управление всем входящим торговым трафиком, а последняя – по большей части маркетинг.

Хотя это важно и требует много энергии, чтобы оставаться на вершине цепочки поставок и выяснить, сколько у тебя виджетов и сколько они стоят, но такие вещи были освоены компьютерами ещё пятьдесят лет назад. Так что это не вызовет у кого-либо хоста затруднений.

Немного более важно иметь достаточную мощность, чтобы принять огромный объем посетителей, набивающихся в ваш хост за покупками. Ни один тип хоста не рассчитан на такое количество посетителей. Самый важный фактор, как и в случае с физическим магазином, –

МАГАЗИН LOUIS VUITTON, МАНХЭТТЕН

Бизнес на предметах роскоши может показаться далёким от массового сегмента ритейла – твоей стандартной корзины потребителя, но правила игры не так уж и отличаются. Разница только в том, что эксклюзивность становится товарным атрибутом продукта, а цена единицы товара значительно возрастает. Это более низкий объем бизнеса с высокой степенью рентабельности, так что каждая отдельная продажа является гораздо более важной.

Несмотря на эти различия, основные правила не меняются. Знать как можно больше о клиенте по-прежнему важно, чтобы определить, какой продукт ты можешь заставить их купить. Помни, что потребители не просто покупают сумочку – они покупают особенное отношение. Таким образом, хотя вычисления за кулисами почти одинаковы, доставка должна быть намного более утонченной.

Почтенный модный дом Louis Vuitton продолжает выживать там, где другие упали – бескомпромиссный, или упрямый, эксклюзив. Другие бренды поддались на соблазн постоянно расширять свою клиентскую базу, полагая, что рост рынка компенсирует снижение цен и чувства исключительности. К сожалению, эти бренды не поняли, что ниже определенного порога исключительности рынок просто рассматривает их как завышенные цены и ничего более. Руководство Louis Vuitton никогда не отступало от мнения, что эксклюзивность является роскошью, вплоть до отказа от обычной практики роскошного рынка – незаметной ликвидации излишков продукта через аутлеты и закрытые матричные сайты. Действительно, Louis Vuitton уничтожает излишки товаров, не опускаясь до снижения цен и перепродажи. В сущности, Louis Vuitton скорее отрежет себе руку, чем протянет её (неправильному) потребителю.

Нет конкуренции в предметах роскоши более жесткой, чем в Манхэттене, СКАШ. Неоспоримая цитадель богатых, где конкуренция между корпоративными альпинистами – это олимпийский вид спорта, а каждая маленькая деталь имеет значение. Правильный костюм, галстук, платье, сумочка или шпильки идентифицируют вас как достойного внимания соперника. Неправильная одежда выдаст в вас притворщика. Каждый сотрудник местного магазина Louis Vuitton получает шестизначную зарплату, поскольку все, от менеджера до кассира, были отобраны вручную. По крайней мере половина – это социальные адепты, а другая половина, хоть и лишена магии, но не менее проницательна и способна читать и тонко подводить беспощадных людей, которых они называют клиентами, к идеальной покупке.

Персонал получает маркетинговую информацию из хоста магазина в реальном времени. Сначала хост делает микро-транзакцию, чтобы купить кредитный рейтинг потенциального клиента и общие покупательские привычки. Обладатели низких баллов либо игнорируются персоналом, либо направляются на более мелкие предметы, такие как кошельки и галстуки (которые по-прежнему стоят сотни ньюйен). Тем не менее, для дальнейшего использования хост купит подробные данные о покупках, а также психологический профиль. Подобная информация стоит недешево, несколько сотен ньюйен за посетителя, но магазин считает такие расходы обычной ценой ведения бизнеса. Персонал мгновенно получает эту информацию, а будучи умелыми продажниками и психологами точно знает, как её использовать. Досье сохраняется на хосте после его открытия.

Для клиентов, которые предпочитают виртуальный опыт, Louis Vuitton поддерживает централизованную торговую платформу через главный корпоративный хост, но также можно посетить магазин в Манхэттене (как и все филиалы компании). Это помогает гарантировать, что лояльные клиенты продолжат получать личное отношение, которое бутик поощряет со своими местными клиентами. Как это часто бывает со многими розничными компаниями в целом, виртуальный магазин Louis Vuitton является зеркальным отображением физического магазина, хотя, конечно, все немного более блестяще и отполировано.

Рейтинг хоста: 6

Нормальная конфигурация: Атака 6, Слив 7, Обработка Данных 8, Брандмауэр 9

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Пауки не мониторят систему.

После тревоги, хост запускает ЛЕД в следующем порядке: Зонд, Скрамблер, Ищейка, Глушилка, Маркер и Обвал. Система всегда будет перезагружать Зонд и Скрамблер, если они закирпичатся, прежде чем продолжить выпускать следующих. Стандартный защитный паук появится через 3 + 1к6 боевых ходов после срабатывания тревоги.

Louis Vuitton использует только «белый» ЛЁД, фокусируясь главным образом на разрыве соединений злоумышленников через Скрамблер или отслеживание злоумышленника с сообщением о нём властям.

Использование: Манхэттен является игровой площадкой изящных бегущих, которые знают, как делать вещи по не привлекая внимания. Для танго с местными корпоративными хостами необходим весьма смелый хакер, поскольку чёрный ЛЁД обычно является первым, что бросается на хакеров. Корпы ревниво защищают свои секреты и ценные активы (читай: людей). Тем не менее, Louis Vuitton занимается продажей дорогостоящих изделий из лакированной кожи, а не защитой данных. Так что умные и нестандартно мыслящие хакеры, могут быть очень довольны относительной лёгкостью проникновения в магазин Louis Vuitton, где можно найти небольшую сокровищницу личной информации о клиентуре. Будущее местоположение интересующей персоны, скажем, цели извлечения, вполне можно экстраполировать из покупательских паттернов. А если это не сработает, есть более прямой путь: установка ложной информации на хост, чтобы заманить цель в магазин, «эксклюзивное предложение» вполне пойдёт.

Бегущие-модники могут также искать способ перенаправить некоторые модные штучки в свои руки, хотя из-за очень практичного подхода Louis Vuitton, вероятно, сотрудники магазина заметят несоответствие, если также не будет разыгрываться физическая игра.

это внешний вид пространства. Так что, виртуальный опыт, скульптинг хоста, очень важен.

Однако реальный дифференциатор розничных хостов находится в области маркетинга. Ритейлеры должны контролировать всю возможную матричную активность, связанную с их продуктами и услугами. Если инакомыслящие (потерянные продажи) заблокированы, ритейлеры могут затем обратить внимание на увеличение продаж. Это происходит благодаря знанию того, что ищут потребители. Поскольку большинство гражданских Джо и Джейн знают себя так же хорошо, как квантовую физику, ритейлеры анализируют поведение потребителей, чтобы понять их, не спрашивая напрямую. Ритейлеры должны предугадать того, что потребители логически (а точнее, совершенно импульсивно) собираются покупать дальше и предложить им это раньше конкурентов.

Большая часть мощностей хоста посвящена именно последней деятельности. Огромные объёмы информации собираются у потребителей, а затем анализируются. Ритейлерские хосты обычно покупают и продают информацию о привычках потребителя другим ритейлерам в режиме реального времени. Это занимает большую часть вычислительной мощности хоста. Вне всякого сомнения, индустрия ритейла стоит на огромных объёмах обрабатываемых данных.

ИССЛЕДОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ

Я привлёк твоё внимание? Хотя НИОКР не являются значительным фрагментом общего рынка хостов, неоспоримо, что бегущие находят их непропорционально привлекательными. Такова природа бизнеса, не так ли?

Как и в других секторах бизнеса, НИОКР может означать много чего. По сути это стремление к лучшим способам зарабатывания денег. Это может означать лучшие продукты или лучшие способы их продажи. Каждая компания занимается некоторыми исследованиями, но на самом деле это не совсем то, на что мы смотрим. Большинство предприятий занимаются НИОКР как побочной деятельностью, на своих главных хостах. Чисто исследовательские корпорации встречаются гораздо реже. Университеты – хороший пример чистых исследований, но каждый член Большой Десятки имеет секретные дочерние конторы, которые работают над чистыми исследованиями. Проблема, по сути, заключается в том, что нелегко зарабатывать деньги на чистых НИОКР. Большинство компаний, которые делают это, в значительной степени поддерживаются некоторыми другими существующими потоками доходов. Университеты получают гранты и оплату за обучение студентов, а научно-исследовательские подразделения крупных корпораций играют на деньги, которые поступают из прибыли дочерних компаний.

САЙТ КРОСС БИОМЕД R&D, МЕТРОПОЛЬ, АМАЗОНИЯ

Кросс Биомед, приобретенный Зета-Империал Кэмикалс несколько лет назад, предположительно находится в авангарде исследований мегакорп во всём, что связанно с КФР. Очень спорная тема, тем более, что никто не знает, почему Зета-Имп вовсе изучает КФР (возможно, чтобы вылечить, возможно, чтобы использовать), так что любые исследования должны проводиться очень тихо, желательно там, где никто не станет излишне внимательно смотреть. Для тех, кто изображает Амазонию как вершину всего анти-корпоративного, может показаться сюрпризом, что Метрополь, амазонский мегаполис, удивительно дружелюбен к бизнесу. В центральном секторе города, так называемом Центро, есть хорошие, большие участки незаметной земли, которые всё ещё очень близки к большому кадровому резерву, из которого можно привлечь сотрудников, что делает его, вероятно, самой концентрированной в мире областью с точки зрения тайных объектов, которые действуют при молчаливом соучастии – или, по крайней мере, терпимости – правительства Амазонии.

Кросс Биомед считается одной из ведущих дочерних компаний-кандидатов в колоде карт Зета-Имп для проведения исследований КФР и подозревается в том, что работает на тайном объекте в Центро через локально зарегистрированную подставную компанию. Зета-Имп, как один из мировых лидеров в области отсутствия этики, не чужд защищать свои секретные проекты, поэтому, пока инспекторы и сыщики мира пытаются понять ситуацию и нарисовать линии между точками, корпорация рубит хвосты и перемещает объекты, как только может. Если произойдёт нарушение, корпорация просто закроет объект и переместится в другое место под новой паутиной обмана.

Тем временем, амазонский объект Кросс Биомед действительно проводит теоретические исследования КФР. Зараженные экземпляры привозят, тыкают палочкой, вскрывают и изучают. Протоколы биологической защиты полностью в силе, а безопасность – не шутка. Корпорация уже казнила четырёх своих собственных сотрудников за несоблюдение протоколов безопасности. Объект работает на одном хосте, сегментированном для удовлетворения вторичной потребности в базовом администрировании и безопасности. Тем не менее, основной причиной существования хоста являются ученые, которые проводят эксперименты и анализируют полученные данные. С архивом налажен очень интенсивный процесс ввода/вывода данных. Исследователи работают только с файлами, в которых они нуждаются, всё остальное заперто.

ВР хоста предназначена для напоминания всем сотрудникам о серьезности их усилий. Хост отображается как своего рода подземный объект (не отражая конкретику Метрополя, чтобы злоумышленники не узнали о физическом местоположении объекта через Матрицу). Однако, все стены сделаны из своего рода тающего, смолистого вещества, похожего на черный воск. Воздух пахнет пеплом, он горячий и тяжелый. От тяжелых машин, постоянно гудящих вдалеке, скорее ощущается нежели слышится, звук, более похожий на вибрацию, который создаёт постоянный фоновый шум. Персоны движутся с непристойной и безумной дёрганностью, которая беспокоит ум, их лица покрыты хирургическими масками, а к лбам прикреплены яркими, ослепительные лампы. Климат, конечно, не расслабляет и не приглашает. Идея состоит в том, чтобы создать ощущение дискомфорта, и все пользователи работали как можно быстрее и эффективнее. Это также препятствует ненужному братанию.

Любой, кто имеет несчастье встретиться с ЛьДом, столкнется с недолгим ужасом, прежде чем его нейроны прожарятся. Защитники хоста проявляются как демонические существа. Они выглядят похожими на персоны, но зрители будут видеть вспышки чего-то другого: кровавые кричащие сломанные лица, из потрескавшейся сожженной кожи которых сочится чёрное масло. Как только вспышки появляются, вид восстанавливается до нормальной персоны, заставляя тебя задаться вопросом: не поехала ли у тебя крыша, но чем больше ты хочешь не верить, тем больше ты видишь. Тревожное, ползучее безумие прямо перед тем как смертельный ЛЁД сожжёт твои нейроны.

Рейтинг хоста: 10

Нормальная конфигурация: Атака 12, Слив 11, Обработка Данных 10, Брандмауэр 13

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Два стандартных паука безопасности постоянно мониторят систему.

Как только ты вызвал тревогу, хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Чёрный, Зонд, Искрящийся, Маркер, Бластер, Убийца, Кислотный, Ищейка, Жгут и Обвал. Если один из ЛьДов будет закирпичен, хост будет использовать следующий Боевой Ход для перезагрузки этого ЛьДа, а не перехода к следующему. Через [1к6 /2, округление вверх] после срабатывания тревоги прибудут два Решалы. Они оценят ситуацию и могут поручить хосту запустить другой ЛЁД. Решалы имеют право отключить хост и без колебаний сделают это, если окажется, что злоумышленники находятся на грани кражи конфиденциальных данных, касающихся исследования КФР. Однако выключение хоста очень серьёзно, поэтому Решалы не будут делать этого, если считают, что могут сдержать угрозу.

Все усилия безопасности будут направлены на полное уничтожение злоумышленника. В качестве вторичной меры они будут стремиться отслеживать пользователя. В случае успеха, частные наёмники (скорее всего, другие бегущие) будут отправлены с приказами выследить и захватить или убить хакера. Отряд не прекратит охоту, пока миссия не будет выполнена.

Использование: Любое количество корпораций высшего уровня заинтересованы в КФР, в частности Мицушима, НеоНЕТ, Ренраку и Эво, заплатят столько, сколько потребуется, чтобы узнать, что Зета-Имп делает в такой тайне. Проблема заключается не столько в финансировании операции, сколько в поиске желающих и, что более важно, способных преодолеть грозную защиту объекта. В Зета-Имп есть даже фракции, которые думают, что исследование КФР просто напрашивается на неприятности и хотели бы потопить как проект, так и объект, прежде чем какие-либо посторонние раскроют правду. Общественное мнение относительно КФР делает такие исследования слишком опасными даже для такой жестокой корпорации, как Зета-Имп. Внутренние недоброжелатели, возможно, захотят вооружить бегущих максимумом инсайда и отправить их, чтобы создать нарушение достаточной важности, чтобы активировать протоколы самоуничтожения проекта.

В любом случае, только команды абсолютно уверенных в своём мастерстве бегущих, должны идти на этот бег, хотя плата, которой хватит на покупку дельтавэра вшитые рефлексы 3, безусловно, соблазнит массу дураков.

Очевидный вопрос, с чисто математической точки зрения, – какой фраг захочет заниматься чистыми исследованиями? Как бегущий в тени, я уверен, ты знаешь ответ. Всё потому, что время от времени исследовательские проекты меняют правила игры. НИОКР ведет к чему-то новому, чего никто другой не имеет. Настолько превосходящие продукты, которые продаются сами собой. В наше время такое преимущество не работает долго, поскольку конкуренты всегда дышат в спину, но пока оно длится, чаммер, ты можешь печатать свои собственные деньги (ну, корпорации печатают собственные деньги в буквальном смысле, но ты знаешь, что я имею ввиду). Таким образом, с точки зрения цифр, НИОКР будет некоторое время сосать деньги, а затем, внезапно, БАМ, и даст 500-кратную отдачу инвестиций.

Конечно, время от времени бегущие в говне, типа нас, заявляются в лабораторию с чёрными сердцами и рюкзаками взрывчатки, взрывают всё, крадут данные и жестоко убивают график прибыли. Но эй, если бы они не хотели это от нас, они бы не забыли выдать нам GREхи, так ведь?

Во всяком случае, НИОКР действительно очень похож на инженерный сектор, который я уже описывал. Как правило, НИОКР имеет тенденцию быть немного более теоретическим. Именно там рождается идея, которую инженеры воплощают в жизнь. В основном НИОКР – это секс, а проектирование – рождение.

Таким образом, хосты компаний НИОКР имеют много общего с инженерными, поскольку реалистичные симуляции очень важны. Обработка больших объемов может иногда возникать, если исследования связаны с большим количеством данных для экстраполяции новых идей. Хосты всегда будут специализированы для данных, под которые построены (никто не использует хост, оптимизированный для исследования магической теории, чтобы придумать новые программы пилот для дронов) и, подобно банковским хранилищам, всегда будут очень надежно защищены. Они содержат данные о ценности и в наше время являются целью номер один, поэтому вы можете поставить свои трусы на то, что защита будет достойной. Обычно у НИОКР-хостов очень малый пул авторизованных пользователей, которые хорошо знакомы с протоколами безопасности, поэтому обжарка мозга одного человека при первых признаках девиаций является общепринятой практикой.

ПРОИЗВОДСТВО

В мире много производителей, что хорошо, потому что они делают всё, что мы используем. Чашки изготавливаются. Обувь изготавливается. Изготавливаются рубашки, автомобили, запонки, головные уборы, лампы и пушки. Всё производится. Итак, очевидно, что производственный сектор огромен. Это область, где, безусловно, не так много консолидации. Есть миллионы производителей, больших и малых. Некоторые из них выпускают несколько тысяч единиц в месяц, другие – столько же в секунду.

На счастье производителей, их бизнес не сильно отличается друг от друга. Это позволяет даже небольшим магазинам обзавестись хостом и вести бизнес в Матрице. Всё остальное – просто масштабирование. Небольшой производитель не делает ничего принципиально отличного от огромного мегакорпоративного производителя – меняются только скорость и масштаб чисел.

Производители являются первыми кандидатами на последовательные трансформационные процессы, поскольку не так много изменилось с тех пор, как Форд придумал модель Т. Лучший способ создать что-то – разбить процесс на стадии сборки и медленно её наращивать.

Производители, как правило, сконцентрированы на управлении цепочками поставок и процессах сборки, где точность и правильность действий являются первоочередным. Хосты такого типа не будут находиться на переднем крае SOTA. Им просто нужно что-то сделать, и отслеживать всё, что делается.

Сила производителей заключается в надежности. Их трудно разрушить. Если их хосты упадут на несколько часов, это, безусловно, повлияет на прибыль, но не убьёт их. Даже потеря информации не такая уж большая проблема, поскольку она только создает определенное слепое пятно в данных, которое используется для бухучёта и управления отчётностью, но этот сектор может пережить потерю данных. Люди всегда будут нуждаться в вещах, и пока ты производишь правильные вещи, то, что даже умеренно желательно, деньги будут продолжать капать.

По иронии судьбы, в прошлом именно этот, неуклонный и, казалось бы, непреодолимый поток бизнеса вызывал проблемы для производителей, поскольку рабочие объединялись, чтобы заставить компанию выплатить им то, что они требовали, или они прекращали работать. Внешние рыночные силы были меньшей проблемой для производителей, нежели собственные люди или собственная жадность, в зависимости от того, на какой стороне линии пикета ты стоял. Разумеется, в настоящее время эта проблема решена почти ликвидацией чего-либо, воссоздающего справедливое трудовое законодательство, а профсоюзы и рабочие были сокрушены созданием неизбежно сменяемого и одноразового труда посредством

СУДОВЕРФЬ BLOHM & VOSS GMBH, ГАМБУРГ

Хотя поток недорогих виджетов неумолимо растёт, иногда производство движется медленно и стабильно. Иногда каждая отдельная единица стоит миллионы ньюйен. Эта модель подходит для судостроительной (и аэрокосмической) отрасли. Они действительно производят, только каждая отдельная единица является крупным проектом сама по себе. Каждый построенный корабль проходит тысячи этапов с участием тысяч металюдей. Многое может пойти не так, и все, что так делает, подрывает маржу. Blohm & Voss[20] – крупный промышленный конгломерат, принадлежащий Ренраку, который (помимо всего прочего) строит суда в Гамбурге. Как и у всех производителей (а точнее всех корпораций), хост помогает обеспечить постоянную прибыльность.

Авиационная промышленность похожа на аэрокосмическую: всё дело в крупных контрактах. Покупатели – логистические корпорации, военные, морские нефтегазодобывающие компании и т.д. – могут размещать заказ на один корабль или несколько судов. Каждый из них стоит как минимум пятьдесят миллионов ньюйен, хотя для самых больших или самых сложных судов цена может увеличиться вдвое или даже втрое. Blohm & Voss выпускает корабли в Гамбурге с девятнадцатого века и до сих пор продолжает делать это в неуклонном темпе. Поскольку сделки велики, вокруг них много мускулов. Промышленный шпионаж – это норма жизни в грубом кораблестроительном бизнесе. Конкуренты по контрактам используют бегущих, чтобы шпионить друг за другом и пытаться выяснить детали предложений. Бизнес работает по негласному правилу: шпионаж возможен, насилие – нет. Кораблестроители Европы знают и постоянно стремятся перехитрить друг друга, но это личное дело. Публика тем более не должна попадать под носящиеся в воздухе ножи. Насилие, будь то запугивание, убийство или воровство, противоречит этому негласному соглашению. Конечно, это правило однонаправленно. Запрещается совершать насилие при попытке заполучить данные. А вот насилие против шпиона вполне приемлемо.

Очевидно, что хакеры играют большую роль на рынке судостроения. Хотя частенько хакер бежит ради данных с комлинка цели, прослушивания и прочих подобных мелочей, иногда приходится влезать в хост. Корпоративный хост Blohm & Voss используется для всех типичных административных вещей, которые можно было бы ожидать, но его основная цель – управлять строительством и обслуживанием судов.

Корпорация, не известная своей изобретательностью, наняла для разработки скульптинга своего хоста местную фирму. Было мало места для маневра, поскольку каждое построенное или обслуживаемое судно должно управляться как отдельный проект, а также должно было быть доступно для посещения в виртуальном пространстве. Просто для того, чтобы иметь что-то отличное от точной копии реальности, верфей, доков и кораблей, дизайнеры пошли научно-фантастическим путем и решили, что судоверфи будут продвинутой космической станцией, а корабли будут космическими кораблями.

Итак, виртуальная реальность – это почти точная копия верфи ... в космосе. Каждый корабль визуально выглядит как своего рода промышленный готический корабль, обычно сходный с реальным судном. Однако внутренности каждого корабля переданы точно. Заметьте, однако, что почти всё, что касается корабля, является конфиденциальной информацией и скрыто от пользователей, не имеющих надлежащего разрешения. Пользователи могут попасть на борт и посетить весь корабль. Пользователь с надлежащим разрешением и посетитель без каких-либо разрешений увидит два совершенно разных корабля. Пользователи, не имеющие разрешения, не смогут увидеть многие компоненты корабля и не смогут вызвать подробные технические данные и отчёты о ходе работ. Пользователи с надлежащими разрешениями (т.е. руководители проектов, инженеры и т.д.) могут со своей стороны посетить корабли и получить информацию о прогрессе. Пользователи могут следить за внешним видом, надевая скафандры и перемещаясь в космосе, или наблюдать из небольшого челнока. Разумеется, вакуумная среда является виртуальной и не предназначена для нанесения вреда. Пользователи мог спокойно выйти в космос без скафандра и не испытывать вредного воздействия.

Сама космическая станция также содержит ряд интересных мест, выступая в качестве бэк-офиса для бизнеса. Особый интерес на космической станции вызывают любые данные о продажах. Продажники используют хост в качестве основного инструмента для управления и использования возможностей продаж с начала до закрытия сделки. Таким образом, здесь упакована в файлы целая сокровища информации о прибыльных многомиллионных сделках, Строгая политика архивирования неиспользуемых данных о продажах теоретически действует, но, как и в каждом бизнесе обычно сотрудников отдела продаж крайне тяжело заставить заниматься не своим делом и нарушения процедур безопасности часты. Конфиденциальные файлы остаются в хосте, когда должны быть в архиве. Но, по крайней мере, все они зашифрованы.

ЛЁД в научно-фантастическом хосте Blohm & Voss выглядит как почти комичный космический охранник из 1970-х: чёрный спандекс, большой белый шлем и дурацкие (но эффективные) лазерные винтовки. Немало хакеров смеются в коме, поскольку охрана сожгла их мозги. Неважно, как выглядит ЛЁД, его задача – сжечь тебе мозги.

Рейтинг хоста: 8

Нормальная конфигурация: Атака 10, Слив 8, Обработка данных 9, Брандмауэр 11

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно. Два стандартных паука безопасности постоянно мониторят систему. Один отдельно контролирует верфи, а другой занят данными о продажах.

После сигнала тревоги хост запускает ЛЁД в следующем порядке: Зонд, Скрамблер, Убийца, Жгут, Кислотный, Бластер, Маркер и Искрящийся. Если один из ЛьДов будет закирпичен, хост перейдёт к следующему и не будет перезагружать выбитый. Через [3 +1к6] боевых ходов после сигнала тревоги прибудут два дополнительных стандартных паука безопасности.

Использование: Хост Blohm & Voss является объектом множества действий. Конкурирующие корпорации могут захотеть, чтобы хакеры проникли в него по ряду причин. Крайне вероятна кража данных. Конкуренты будут интересоваться почти всем, включая статус прогресса в производстве кораблей, детали компонентов, установленных на судах, информацией о продажах (особенно о ценах) и т.д. Интерес представляет абсолютно всё, так как даже малейшая часть данных позволит конкуренту скорректировать свою заявку на контракт таким образом, чтобы превзойти B&V.

Более агрессивные соперники могут захотеть организовать саботаж производства. Доступ к скилвэру рабочих для внедрения производственных дефектов является одним из способов, но не менее разрушительно тонко изменить планы, установить дефектные устройства или материалы в определенных областях, которые впоследствии могут быть использованы. Такой саботаж можно также провернуть в поддержку физической активности. Задание по внедрению систем прослушки или слежения также может потребовать сетевого вторжения для изменения спецификации так, чтобы “модификации” остались незамеченными при пусковых испытаниях и эксплуатации.

[20] Реальная фирма, кстати.

полностью автоматизированных процессов и чипованных рабочих. Корпорации в основном нанимают реальных людей в качестве акта щедрости, а точнее, корыстной щедрости, поскольку правительства субсидируют корпорации, когда те оказывают услугу, нанимая их граждан. Кстати, это ещё одно использование производственных хостов – контроль чипованных рабочих, на скилвэр который стримятся данные от хоста.

Это не симпатичный бизнес, но он повсюду, и он заставляет мир крутиться. Не все могут быть гламурными сверхсекретными объектами.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ЛОГИСТИКА

Распространение и логистика – это вечный спутник производства и ритейла. Люди, которые делают вещи, как правило, не сильно заинтересованы в прямой продаже, в то время как большинство розничных торговцев не заинтересованы в работе по строительству и управлению десятками и сотнями заводов, продукцией которых забивают полки. Вот тут и появляются дистрибьюторы и логистические компании. Откровенно говоря, это совершенно разные компании, но я соберу их вместе просто потому, что я ленивый мерзавец. В любом случае, дистрибьюторы – это, в основном, ребята из склада. Они связываются с огромным числом разных производителей и заключают с ними соглашения о покупке. Они покупают оптом, получая так называемую экономию на масштабе. Поскольку они покупают много, производители готовы дать слабину и снизить цены. Затем дистрибьютор разворачивается, связывается с розничными торговцами и заключает с ними очень простые сделки, от которых разница получает товар в магазин без головняка. Магазин счастлив, ведь его полки заполнены, и дистрибьютор счастлив, ведь он продал дороже, чем купил. В сущности, их бизнес – это управление отношениями (производитель с одной стороны, ритейл с другой), смешанный с небольшим количеством головной боли от цепочки поставок. Некоторые циники скажут, что дистрибьюторы – просто посредники, которые ничего не делают, кроме как завышают цены, но у дистрибьюторов дерьмовенькая работа по созданию ньюйен, пытаясь выжать производителей, которые и так уже работают на тонкой марже, в то время как ритейлеры выжимают дистрибьютора. В некотором роде гораздо проще быть дистрибьютором, нежели кем-то другим, так как это требует не так и много истинного мастерства. Ты просто покупаешь у одного парня и продаешь другому. Таким образом, рынок заполнен дистрибьюторами, множество фирм ежедневно выходят из бизнеса и не меньшее заходит в него.

Один из способов добиться успеха в бизнесе, если тебе не хватает этики, – это прибегнуть к насилию. Дистрибьюция изобилует жадностью и может быть крайне беспощадной. Новичков часто запугивают и выгоняют из бизнеса. Устоявшиеся игроки на рынке регулярно атакуют друг друга, но они сразу же смыкают ряды, чтобы сжечь в зародыше всех новичков. И я говорю не только о их деловой практике. Дистрибьюторы нижнего ценового класса могут прибегать к найму организованной преступности (ну если они сами не являются преступностью организованной), чтобы бить, запугивать, сжигать или прямо убивать конкурентов. Отвратительные люди. Таким образом, хосты дистрибьюторов довольно просты, сосредоточившись главным образом на наличии товара и согласовании цены. Хороший учёт – ключевой момент, потому что каждый всегда лжёт всем и пытается обмануть весь мир. Ты должен иметь возможность сунуть подписанные контракты контрагентамв лицо, иначе согласованная цена будет с радостью проигнорирована. Именно так и работает этот бизнес. Так же как и в случае производства, мы не говорим о сильно больших или сложных хостах, зато бизнес точно знает, сколько у него виджетов, а учитывая скорость с какой эти парни покупают и продают, щёлкать клювом – дурная затея.

Логистика – это люди, которые перемещают товары между производителями, дистрибьюторами, ритейлерами и поставщиками. Чем больше расстояние между сторонами, тем больше всякого может пойти не так, и, следовательно, тем больше прибыли можно получить. Морские перевозчики, гоняющие супергрузовозы между континентами, могут сделать всё возможное, но неизбежные в море случайности могут происходить довольно легко, что приводит к частичной или полной потере груза. Их игра заключается в том, чтобы обеспечить прибытие груза вовремя и одним куском. В Шестом Мире это легче сказать, чем сделать. Непредсказуемая погода может задержать караваны, а гигантский гребаный морской монстр размером с остров может закусить кораблём. Добавь к этому геополитическую нестабильность и получи массу геморроя. Чем короче трасса, тем меньше награда и риск. Внутригородские перевозки в основном доставляют массу заказов, но каждая поездка обеспечивает лишь несколько ньюйен. Однако во всех случаях хосты, которыми управляют логистические компании, требуют очень сложных алгоритмов и организации. Для расчета наиболее оптимального маршрута необходимо учесть как можно больше факторов: погода, состояние транспортных средств, политические риски, гигантские гребаные морские монстры и т.д.. Ещё больше проблем вызывает обратный путь. Расчёт

УСИН ВОРЛДВАЙД ШИПИНГ, ЛОНДОНСКИЙ ОФИС

Ведущая логистическая компания в мире и жемчужина империи Усин, Усин Ворлдвайд Шипинг идёт чётким курсом. Лондонские офисы отвечают за планирование логистики наземных, воздушных и морских перевозок, охватывающих всю северную Европу. Фирма использует армию инженеров-логистов для сопоставления маршрутов, агентов по продажам для заключения сделок, бухгалтеров и актуариев для связи со страховщиками и банкирами, а также множество других вспомогательных сотрудников. Усин Ворлдвайд Шипинг также нанимает ряд внештатных «разведчиков», следя за тем, что может повлиять на транспортные маршруты, от чёртовой ненастной погоды до пиратов. Эти полевые агенты/информаторы могут войти в хост Усин Ворлдвайд Шипинг, чтобы получить доступ к алгоритмам дата-брокеров и продать информацию, которую они имеют. Только в необычных обстоятельствах информаторы должны говорить с настоящими людьми. Хост обычно может честно оценить стоимость данных и щедро заплатить информатору. Система обычно в реальном времени определяет, на какие маршруты доставки влияет информация и количество ньюйен, сохраненное Усин благодаря информации. Затем, как только информация может быть проверена другими источниками, хост платит небольшой процент пользователю. Разумеется, поскольку Усин перевозит товары на миллиарды ньюйен по любому заданному маршруту, информация, которая экономит даже час, стоит пару ньюйен, поэтому некоторые талантливые и проворные фрилансеры могут зарабатывать на жизнь, ища информационные награды, сообщая об условиях и так далее. Самыми прибыльными агентами являются, конечно, те, кто рискует больше всего. Информирование Усин о предстоящей атаке на её поставки пиратами или конкурентами, или даже третьих сторонах, заинтересованных в доставке конкретного груза, может принести хорошие деньги. Сдавая опасных врагов ты получаешь друга в Усин, который серьезно относится к этим вещам, так как любая атака на его груз – это нападение на саму Усин.

Хост Усин Ворлдвайд Шипинг отображает свою виртуальную реальность своего рода лесом. Это сбивает новичков с толку, ведь они оказываются в лесу, где деревья сделаны из своего рода стекловидного или металлического вещества, которое имеет серый, черный или темно-синий цвет. Листья органические, но малинового, фиалкового или белого цвета. Посетители могут задаться вопросом, как они должны найти какую-либо информацию о доставке в середине леса, пока они не начнут более пристально смотреть. Каждый лист каждого дерева – это отгрузка. Это была лучшая метафора, которую только смогли представить дизайнеры, чтобы визуализировать миллионы единиц данных, представляющих миллионы активных отправлений в пути. Более внимательные пользователи будут видеть в венах листьев данные, относящиеся к отгрузке, такие как детали груза, скорость, направление, условия и т.д. Всё отслеживаемое может быть доступно. Каждый лист – это пакет, куда-то идущий. Снующие вокруг заводные птицы и белки-автоматоны, в суставах которых прекрасно заметны механизмы, могут привести пользователя к любой запрошенной доставке. Диспетчеров можно увидеть в виде людей, занятых посадкой маленьких черных мраморных семян в богатую черную землю, которые быстро вырастают от саженцев до гигантских зрелых деревьев, что соответствует быстрому прогрессу в реальном времени.

Персоны сделаны в виде почти голых дикарей, тела которых испачканы богатой, влажной черной почвой и украшенные геометрическими татуировками; они органически отличаются от неорганической среды; единственные плотные, красочные вещи в мрачном лесу.

Фрилансеры приходящие, чтобы продавать информацию, рисуют замысловатые рисунки белой гуашью на стволах деревьев, бормоча заклинания. Если хост принимает информацию, краска впитывается в стеклянную поверхность ствола дерева и снова появляется в виде точно вытравленных линий. Процесс проверки может произойти почти в режиме реального времени, если хост может получить доступ к активной подтверждающей информации, но проверка некоторых сообщений (например, о надвигающихся атаках) могут потребовать часов или даже дней. Если появляется травление, персонаж, который продал информацию, получает татуировку с аналогичным узором. Профессиональные и успешные осведомители, таким образом выглядят как корявые шаманы, их тела покрыты мельчайшими сложными узорами.

Запущенный для борьбы с злоумышленниками ЛЁД появляется как гигантские руки, падающие с небосвода за пределами полога леса, пытающиеся захватить, раздавить или смести нарушителей. Несмотря на огромный размер божественных рук, пальцы проворны, точны и очень быстро сминают злоумышленников в пастообразное вещество.

Рейтинг хоста: 8

Нормальная конфигурация: Атака 8, Слив 9, Обработка Данных 11, Брандмауэр 10

Процедура безопасности: ЛЁД-Патрульный работает постоянно.

После тревоги, хост запускает ЛЕД в следующем порядке: Зонд, Убийца, Кислотный, Маркер, Катапульта, Ищейка, Глушилка и Бластер. Хост всегда будет перезагружать закирпиченные Зонд и Убийцу, но в ином случае продолжит запуск по порядку, а не восстановление упавших. Через [1к6/2] боевых ходов после сигнала тревоги прибудет Решала. Который оценит ситуацию и даст указание хосту запускать различный ЛЁД. Решала попытается выяснить, какие данные заинтересовали злоумышленника, если это возможно, хотя основная задача – избавиться от него. Решала не будет бить насмерть, если злоумышленник не поступит так первым.

Использование: Бегущие могут быть заинтересованы в информации, содержащейся в хосте Усин Ворлдвайд Шипинг по ряду причин. Бегущие, которые хотят перехватить и украсть товары, могут просто определить транспорт, перевозящий пакет и его маршрут, чтобы планировать засаду, хотя более бесстрашные хакеры могут стремиться полностью перенаправить груз в другое место по своему выбору. Хакеры, организующие поставки незаконных товаров, также могут быть заинтересованы в “подкладывании” дополнительного пакета в транспорт, путем редактирования манифеста. Конечно, не всякий интерес к хосту должен быть враждебным. Бегущие могут быть клиентами информационной брокерской системы хоста, делая несколько ньюйен на предоставлении логистических данных. Конечно, даже бегущие могут волноваться о ожидаемом пакете и могут просто захотеть получить доступ к информации об отслеживании своего пакета, чтобы знать, когда он прибудет в их грязные маленькие руки.

самого прибыльного маршрута, который заполняет автомобиль до максимальной емкости и выгружает его с максимальной скоростью,- это одно, а теперь рассчитай то же самое для обратного пути, имея совершенно другой набор условий. Игроки верхнего уровня (кха-кха Усин, кха-кха) учитывают поразительное количество факторов и имеют невероятно большие и универсальные клиентские базы, которые позволяют им почти постоянно загружать свои машины. Это безумный поток данных, который, в отличие от скучной старой дистрибьюции, требует немалой мощности хоста.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Поскольку персонажи вряд ли когда-либо встретятся с пауками хостов во плоти, тут представлена упрощенный статлайн.

МЛАДШИЙ ПАУК БЕЗОПАСНОСТИ

Эквивалент магазинных охранников, которые, как правило, «наблюдают и сообщают», как и их физические коллеги. Младшие пауки обычно проводят больше времени, отвечая на запросы потерявшихся или запутавшихся пользователей, но временами попадают в переплёт, ну это когда скрипт-пацаны пытаются форсить перед девчонками. Они не оснащены для борьбы с серьёзными угрозами и будут в основном бить тревогу, а если сталкиваются с серьезным противником, то в основном полагаются на ЛЁД.

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гра.
2	2	3	2	3	3	3	2	6.0	2

Счётчик состояния (Ф/О/М)	9/10/9
Пределы	Физический 3, Ментальный 4, Социальный 5
Матричная Инициатива	8 + 3к6 (колд-сим)
Сопротивление Матричному урону	4
Сопротивление урону от биоотдачи	6
Умения	Группа умений Взлом 4, группа умений Электроника 3
Обычный набор кубиков и пределы	Восприятие Матрицы 6 [5], Взлом на Лету 6 [3], Отследить Иконку 6 [5]
Качества	Нет
Снаряжение	Микродек Саммит [РУ 1, 4/3/3/1, 1 программа] с/ Инструментарий (вшит в статы)
Типичная конфигурация деки	Атака 1, Слив 3, Обработка Данных 5, Брандмауэр 3

СТАНДАРТНЫЙ ПАУК БЕЗОПАСНОСТИ

Солидный ветеран. Он много видал, в том числе бегущих в тени, и знает, как реагировать. Он не общается с пользователями и расследуя подозрительную активность будет оставаться бдительным. В случае неприятностей, первое, что он сделает, это попытается выяснить силу атакующего. Если он чувствует, что может справиться, то постарается получить метку или две, а затем прихлопнет дата-шипом. Если же он уступает, то могут затребовать подкрепление или будет работать более пассивно, пытаясь поставить метки, а затем трассировать пользователя или стараться вычистить метки, которые могут поместить злоумышленникам.

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гра.
3	4	4	2	4	4	4	3	6.0	3

Счётчик состояния (Ф/О/М)	10/10/10
Пределы	Физический 3, Ментальный 4, Социальный 5
Матричная Инициатива	10 + 3к6 (колд-сим)
Сопротивление Матричному урону	9
Сопротивление урону от биоотдачи	8
Умения	Группа умений Взлом 5, группа умений Электроника 5
Обычный набор кубиков и пределы	Восприятие Матрицы 9 [6], Взлом на Лету 9 [3], Брутфорс 9 [7], Дата-Шип 9 [7], Удалить Метку 9 [7], Отследить Иконку 9 [6]
Снаряжение	Новатех Навигатор [РУ 3, 6/5/4/3, 3 программы] с/ Доспех (вшит в статы), Дешифровальщик (вшит в статы), Инструментарий (вшит в статы)
Типичная конфигурация деки	Атака 7, Слив 3, Обработка Данных 6, Брандмауэр 4

РЕШАЛА

О, теперь ты реально кого-то выбесил. Решалы часто не состоят в штате компании, которую защищают, чаще всего они являются специальными консультантами, работающими в частной охранной фирме. Они хорошо обучены и стараются пришибить тебя всеми необходимыми средствами. Решалам обычно разрешено бить насмерть, и они делают это с ликованием. Они тут не для того, чтобы вежливо попросить уйти. Решалы начнут общение с мощной атаки. Они знают все стандартные трюки, и не будут глупо атаковать злоумышленников, которые в конечном итоге оказываются более могущественными, чем ожидалось. Решалы атакуют с тыла и изподтишка, а также на полную поддерживают свою тактику ЛЬДом.

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гра.
4	4	5	3	5	6	6	5	6.0	4

Счётчик состояния (Ф/О/М)	10/11/10
Пределы	Физический 5, Ментальный 8, Социальный 7
Матричная Инициатива	13 + 4к6 (хот-сим)
Сопротивление Матричному урону	9
Сопротивление урону от биоотдачи	12
Умения	группа умений Взлом 8, группа умений Электроника 8
Обычный набор кубиков и пределы	Восприятие Матрицы 14 [7], Взлом на Лету 14 [4], Брутфорс 14 [7], Дата-Шип 16 [7], Удалить Метку 14 [7], Уронить Программу 14 [7], Скрыться 14 [4]
Качества	Кодсингер (Дата-Шип)
Снаряжение	Сони СИЯЙ-720 [РУ 4, 7/6/5/4, 4 программы] с/ Инструментарий (вшит в статы), Молот, Фильтр Биоотдачи (вшит в статы), Биоотдача
Типичная конфигурация деки	Атака 7, Слив 4, Обработка Данных 7, Брандмауэр 5

Всё глубже и глубже

«Хакай, хакай, хакай деку
Вниз и вниз по е-потоку
Заходи поглубже в хост
Сядь по центру и насри».

- анонимный хакер, 13 сентября 2075 года

СМОТРИ ЧЕРЕЗ СТЕКЛО

Топикстартер: /dev/grrl

- Я подумал, что если у теневого сообщества будет подробное описание глубокого бега в хосте, то это спасёт несколько жизней, и внезапно получаю файл от нашей собственной /dev/grrl со всем раскладом и несколькими полезными утилитками. Теперь я думаю, если бы у меня была бутылка скотча до первого Краха и джакузи, то это тоже спасло бы многих. А пока я жду, вот та самая последняя информация о глубоком беге в Основании, которая у нас есть.
- Bull

Когда первые протоколы Матрицы были введены в действие, все мы узнали о новых хостах, которые появлялись по всему киберпространству, и начали их изучать. Через несколько дней сообщество хакеров обнаружило, что мы неспособны управлять ими, как нодами и хостами до инициативы Беспроводная Матрица. Спустя неделю или чуть позже Гильдия пиратов Среднего Запада объявила, что одним из её членов была обнаружена базовая структура хоста. Они окрестили эту область *Основанием* хоста, с тех пор имя прикипело.

- Многие термины вокруг Основания, такие как «глубокий бег», «шлюз», «якорь» и, конечно же, «Основание» исходят из тех ранних файлов ПСЗ. Поэтому, если вам кажется, что идеи звучат так, как будто они прямиком из Чикаго, то вы правы.
- Pistons
- Rockface дала нам основу того, что мы знаем об Основаниях, включая, к сожалению, насколько они смертельны. Пусть земля ей будет пухом.
- /dev /grrl

Эта информация открыла поток исследований, инноваций и открытий. Одним из первых открытий стала смертельная опасность этой новой виртуальной области, где за 24 часа полегло больше хакеров Шедоудленда и ПСЗ, чем за предыдущий месяц. Мы узнали, как попасть в Основание, как работать в нем и как управлять хостом изнутри. Основание не для новичков или робких, но если ты получишь контроль над ним, то можешь заставить хост танцевать под свою дудку. Это сильное искушение.

НАЙДИ КРОЛИЧЬЮ НОРУ

Первым шагом для взлома Основания хоста является поиск пути в него. Есть два способа: один изнутри хоста, другой через портал (который будет описан ниже). Вход в Основание хоста почти всегда охраняется ЛЬДом самого хоста. Тебе нужно будет тщательно поработать со ЛЬДом, потому что, если хост увидит в тебе угрозу, ты не сможешь войти в Основание.

Шлюз к Основанию всегда скульптится как какая-то дверь, порог или проход иного вида. Мы не смогли понять почему, вероятно, что-то связано с интерфейсом между виртуальным пространством хоста и Основанием, но хакеры считают, что это удобный способ найти шлюз, с которого начинается глубокий бег.

После того, как ты разобрался со ЛЬДом и хостом, можешь сделать прыжок через шлюз, и все изменится.

- Раньше мне нравилось просачиваться через шлюз, но теперь я просто пробиваю его. Конечно, хост будет в бешенстве, но как только ты в нем, он не способен тебя тронуть. Однажды я просрал первую попытку, а ЛЁД только посмотрел на меня, как будто не мог поверить, что я только что сделал. Я так сильно засмеялся, что почти не проморгал свой второй взрыв.
- Clockwork

ВСЁ ЛЮБОПЫТСТВЕННЕЙ И ЛЮБОПЫТСТВЕННЕЙ

Основание не похоже на остальную часть Матрицы. Это плотно упакованный информационный конструкт. Подпрограммы, фрагменты данных и побитовые выражения абстрактных структур постоянно движутся, изменяются и влияют друг на друга. Поскольку плотность данных в Основании на порядок выше, чем в остальной Матрице, преобразовать данные в нейронные импульсы, которые могут восприниматься и контролироваться, говоря техническими терминами, чертовски сложно.

- Это виртуальная версия нескольких первых микросекунд существования Вселенной. В Матрице это сделает с разумом примерно тоже, что настоящий большой взрыв сделал бы с мясным телом. Адское путешествие!
- Slamm-0!

Для работы в Основании требуется максимальная полоса пропускания, и для хакеров это означает хот-сим. Но даже этого недостаточно для полной обработки потока данных из Основания. Чтобы не отставать, сим-модуль твоей деки обходит отдельные части твоей передней лобной коры и инициирует такие же мозговые волны, как и те, которые задействованы в фазе быстрого сна. Короче говоря, когда заходишь в Основание, ты входишь в мир грёз. Более широкая полоса пропускания в сочетании с увеличением генерируемых сигналов приводит к повышению риска биологической обратной связи, обычно смертельного уровня.

- Сигналы, поступающие из Основания через виртуальную реальность хот-сима, очень похожи на сигналы, производимые ЛОЖным чипом. Я не удивлюсь, увидев в ближайшем будущем особенных наркоманов.
- The Smiling Bandit

- Что в этом плохого? Говоря серьёзно, наркоши на Основании не будут докучать нам слишком долго. Некоторые зависимости более опасны, нежели другие.
- 2XL

ЛОГИКА ГРЁЗЫ

Вход в Основание создаёт сказочную реальность. Как только ты войдёшь в Основание, ты полностью отрезаешься от остальной Матрицы. Твоя ссылка заблокирована, и ты окажешься где-то в непредсказуемом Основании.

Как и внешняя Матрица, все её функции и свойства находятся в форме иконок, но эти иконки гораздо более абстрактны. Виртуальная реальность редко имеет какое-либо отношение к хосту или даже к функциям хоста, доступным из Основания. Например, первоначальный отчет ПСЗ описал глубокий бег в хосте ресторана, который визуализировался как рейд викингов на средневековый монастырь под кроваво-красным небом. Я собираюсь назвать эту больше похожую на грёзу реальность *парадигмой* Основания.

Парадигмой может быть всё, о чём только можно подумать. Проводя исследования для этой статьи, я столкнулся с сообщениями, которые включают в себя детский сад, мир марионетки, населённый салатом разросшийся мегаполис, причудливую смесь популярной видеоигры и не менее популярного сериала и совершенно обыденное родео.

Один интересный момент в парадигме Основания заключается в том, что до прибытия наблюдателя она, кажется, находится в постоянном движении. Я трижды заходил и выходил на Основание одного и того же хоста, и обнаружил, что парадигма меняется: в первый раз это была космическая станция, затем моя средняя

школа и, наконец, внутренности большого неидентифицируемого существа. На сегодняшний день не было сообщений о смене парадигмы, пока хакер был внутри, поэтому я думаю, что можно с уверенностью предположить, что этого не произойдет.

Логика сновидения Основания простирается в значительной степени на то, что вы ожидаете: странное поведение, рассматриваемое как нормальное, длинные расстояния, пройденные в мгновение ока, и почти всё действует вопреки всем вашим ожиданиям.

ОСТАВАЙСЯ В ПАРАДИГМЕ

Парадигма Основания служит его защитным механизмом. Злоумышленники почти никогда не вписываются в парадигму по прибытии, что облегчает Основанию хоста вышибание хакеров. Когда Основание находит что-то, что не ~~соот~~ветствует парадигме, всё в Основании становится враждебным к нарушителю

Первое, что нужно сделать, когда ты начинаешь глубокий бег – это выяснить парадигму. У тебя есть короткий льготный период, прежде чем Основание замечает несоответствие, поэтому используй это время, чтобы выяснить, как выглядеть так, чтобы не выделяться, и как вести себя в мире, в который ты забрался.

- Когда она говорит, что всё становится враждебным, она не шутит. Весь мир буквально поворачивается против вас. Деревья, люди, животные, двери, даже ветер приложит все усилия, чтобы попытаться убить вас. Когда это произойдет немедленно сваливайте.
- Netcat

РАБОТА С ОСНОВАНИЕМ

В то время как каждое посещение Основания может быть совершенно иным, все Основания имеют общую структуру. Существует семь нод, каждая из которых имеет свою собственную функцию. Каждая нода замаскирована под часть парадигмы. Чтобы использовать систему, ты должен выяснить, что такое ноды, где они находятся, и как с ними взаимодействовать. Как и следовало ожидать в логике сновидения, иконка каждой ноды редко имеет какое-либо отношение к его функциям.

Это может быть непростой задачей, но на тебя играют две вещи. Во-первых, нод всегда семь – не больше и не меньше. Во-вторых, каждая нода соединена с одной или несколькими другим нодами дата-тропами[21]. Логическая карта этих соединений также всегда одинакова, как ты можешь видеть в этом файле: <LINK>.

Хотя внешний вид ноды почти никогда не соответствует её функции, дата-тропы всегда отображается как некое соединение, путь или связь. Некоторые дата-тропы являются двунаправленными, а некоторые – однонаправленными, но они всегда связывают одни и те же ноды одинаково в каждом Основании. Простейшим примером дата-троп, который я нашел, была гигантская доска Змеи и Лестницы, где ноды были разными пространствами на доске, а дата-тропы были змеями и лестницами, ведущими к каждой ноде и от каждой ноды.

Поиск дата-троп не всегда лёгок. Часто Основание будет включать в себя несколько вещей, которые могут быть кандидатами в дата-тропы. Некоторые односторонние дата-тропы выглядят как двухсторонние и наоборот. Хотя у тебя нет вечности пока Основание тебя не обнаружит, потрать столько времени, сколько сможешь. Ты рискуешь при взаимодействии с чем-то, в чём ты не уверен, является ли это нодой, потому что, если это не так, Основание может реагировать жёстко.

- Однажды я встретился с Основанием, которое было филармоническим оркестром на сцене. Каждая отдельная мелодическая линия была нодой, а дата-тропы – динамикой между частями. Мне приходилось играть на разных инструментах, чтобы получить доступ к ним, и тщательно красться между разделами, чтобы переходить от ноде к ноде. Худший концерт в истории.
- Puck

- Самым странным у меня было Бостонское Чаепитие в одежде ирокезов, но в гавань мы бросали коз. И я бросал коз сорок пять минут, пока не понял, что дата-тропы были канатами, ноды находились на такелаже корабля, а козы не имели к ним никакого отношения. Однако, выкидывать их за борт было забавно.
- Slamm-0!

- Я открываю дискуссию для странных парадигм здесь: <LINK> Перестаньте загромождать этот файл.
- Bull

ПОРТАЛ

Если ты хочешь покинуть Основание, тебе нужна особенная нода, называемая порталом. Твоя точка входа, насколько можно судить, случайна и ты не сможешь покинуть Основание, за исключением использования этой ноды, так что её поиск является главным приоритетом глубокого бега. Ты можешь разместить якорь на ноде портала, что предотвращает изменение парадигмы Основания и позволяет тебе переходить на другие якоря, которые могут быть у тебя в других Основаниях – тебе нужно закодировать собственный якорь, чтобы соответствовать каждому конкретному Основанию и его парадигме, но я включила здесь некоторый псевдокод: <LINK>

АРХИВ

Архив является целью большинства глубоких бегов, которые ищут информацию или определенный файл. Эта нода является единственным способом доступа к архивированному файлу без авторизации.

МАСТЕР-КОНТРОЛЬ

Эта нода даёт тебе полный контроль над Основанием. Ты можешь изменить реальность парадигмы или даже уничтожить весь хост, но, скорее всего, тебе больше нужна лежащая тут карта Основания.

СТРОИТЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

Элемент управления позволяет наблюдать или изменять часть хоста, в которой находятся все остальные.

КОНТРОЛЬ БЕЗОПАСНОСТИ

Эта нода управляет всей безопасностью строительства и содержит элементы управления ЛьДом в хосте. Это не мешает Основанию отключить тебя, если ты привлечёшь слишком много внимания в системе.

[21] В оригинале data trails. Ну и что мне теперь делать?

СЛЕЙВ-КОНТРОЛЬ

Эта нода соединяет тебя с любыми устройствами, подчиненными хосту.

НУЛЕВАЯ НОДА

Если кто-то и знает что-то об функции или цели этой ноды, они тщательно молчат. ПСЗ назвал это «загадочной нодой», но более популярным названием является нулевая нода. Она всегда включена в каждое Основание, но ничего не контролирует или не содержит ничего ценного или интересного. Некоторые хакеры сообщали о том, что в этой ноде чувствуют некую тупость или медлительность, но эти сообщения очень противоречивы и не могут быть напрямую привязаны к ноде. Существование нулевых нод вызывает много спекуляций в хакерском сообществе, но консенсус пока заключается в том, чтобы держаться от них подальше.

БЕГ С ДРУЗЬЯМИ

Эта часть особенно важна для тех из нас, кто стремился погружаться в Матрицу с подмогой. Благодаря этой версии программы автостопщик от ПЗС <LINK> ты можешь взять союзников с собой в Основание, даже если они не хакеры. Результаты бега будут зависеть от твоих навыков программирования, но друзья могут быть очень полезными, особенно в Основаниях с высокой степенью защиты.

У твоих друзей, по большей части, не будет проблем при взаимодействии с Основанием. За исключением особенностей реальности грёзы на которой работает Основание, там всё также как в реальной жизни, почти как и в ультрафиолетовой ноде. Возможно, тебе придётся взобраться на стену, поговорить с полицейским кальмаром или станцевать танго. Хотя эти задачи всем знакомы, они всё ещё являются метафорами для программирования, а поэтому ты можешь обнаружить, что стал сверхчеловеком, в то время как друзья чувствуют себя некомпетентными в своих собственных специальностях (что вполне нормально для их собственных снов). В то время как мышечная память не существует в Основании, знания остаются, так что хакеры и автостопщики могут достичь некоторого успеха, столкнувшись с проблемой из своей сферы компетенции.

- Это объясняет, почему некому хакеру в Сиэтле нужен был какой-то профессор из университета Висконсина как ... необъявленный гость. Он подключил её прямо в Матрицу и заплатил нам. Мне было интересно.
- Sounder

МАГИЯ В ОСНОВАНИИ

На сегодняшний день в Основании не работает никакая магия. Даже когда парадигма включает в себя магию того или иного вида, волшебники оказывались неспособными соединиться с их собственной магией и должны были вместо этого соответствовать парадигме. Маги, практикующие санкционированную парадигмой магию, сообщают об этом как о «неправильном», «пустом» или «лживом».

Ремарка: Неудивительно, что магия и магические способности не работают по всей Матрице, а тем более в глубине. Я чувствую, что необходимо экспериментировать, просто на всякий случай. Я в большом долгу перед помогавшими с этим добровольцами. Хочу публично заявить, что я должна одному их этих магов услугу, она знает, о ком я говорю, и думаю смогу её оказать.

- Бесстрашный у тебя протеже, Кейн.
- Bull

- Ага.
- Кейн.

ЧУДЕСНАЯ СТРАНА ТЕХНОМАНТОВ

В то время как волшебники в Основании становятся обычниками, техноманты – маги глубоких бегов. Там, где автостопщики и декеры могут чувствовать себя неловко в реальности парадигмы, все техноманты, опрошенные для этой статьи, говорили, что они чувствовали себя комфортно, даже свежо. Их способности работают практически во всех мирах грёз. Некоторые техноманты даже продемонстрировали способность изменять парадигму, пусть и в очень ограниченных пределах.

ОСНОВАНИЕ: ЧТО ЭТО, КАК НИ СОН?

Основание имеет почти полный контроль над хостом. Это делает его крайне ценной целью для хакеров по всей Матрице. Но самозащита Матрица присутствует и там, причём в особенно смертельной форме. Надеюсь, эта статься поможет хакерам, особенно новичкам, преуспеть глубоких бегах, ну или хотя бы не погибнуть там. Кто лучше хакера знает силу знания?

- Хорошая работа. Приятно видеть, что образование НеоНЕТ не пропало даром.
- Pistons.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Глубокий бег – это новый способ для персонажей-хакеров играть в *Shadowrun*. Это новый вызов, который дает хакерам возможность контролировать хосты. Его можно использовать как сольное мини-приключение для одного персонажа, или остальная команда может играть как автостопщики. Во время глубокого бега время может (что часто и происходит) течь с той же скоростью, что и в реальном мире, и поэтому ты можешь работать вместе с остальными действиями команды.

ОСНОВЫ

Вот некоторые из основных правил для глубоких бегов.

ВХОД В ОСНОВАНИЕ

Когда ты находишься в глубоком беге, твоё оборудование и хост используют твой мозг как часть большой машины обработки данных. Это означает, что для того, чтобы иметь право на вход в Основание, тебе нужны нейроны или, по крайней мере, что-то, что функционирует, как нейроны. Это означает, что глубокие беги открыты только для металюдей, метаразумных (стр. 118, Run Faster), спрайтов (стр. 275, ОКП SR5) или ИИ (стр. 169); никакие агенты или пилоты не допускаются.

Чтобы попасть в Основание, сначала найди шлюз в нужном тебе хосте. Затем получи метку на этом шлюзе (он имеет те же атрибуты, что и хост), используя либо действие Брутфорс, либо действие Взлом на Лету. После того, как у тебя есть эта метка и ты работаешь в хот-сим ВР, вход в Основание требует только Сложного действия.

Ты также можешь войти Основание через якорь, используя правила со страницы 135.

АТРИБУТЫ ОСНОВАНИЯ

Хотя всё в Основании кажется реальным, это по-прежнему виртуальный мир, и твои атрибуты отображают это. Твои Ментальные атрибуты остаются неизменными, но физические атрибуты зависят от атрибутов кибердеки, согласно таблице Атрибуты Основания. Вычисляй свои пределы и Инициативу, основываясь на атрибутах Основания (разумеется, пока ты не покинешь Основание). Пока ты находишься в Основании кибердеку нельзя переконфигурировать, поэтому тщательно выбери конфигурацию перед тем, как войти.

Атрибуты Основания

Физический атрибут	Атрибут Основания
Тело	Брэндмауэр
Ловкость	Слив
Реакция	Обработка Данных
Сила	Атака

АКТИВНЫЕ УМЕНИЯ ОСНОВАНИЯ

Хотя может показаться, что ты применяешь боевые искусства, стреляешь из оружия, скрываешься в тени, делаешь хирургическую операцию или творишь любое количество других действий, связанных с активными умениями, когда ты находишься в Основании хоста, ты на самом деле подсознательно выполняешь задачи программирования.

Когда требуется активное умение, замени его рейтинг одним из твоих матричных умений, согласно таблице Умения Основания. Если у тебя нет активного умения, которое тебе нужно, поздравляем! До тех пор, пока у тебя есть умение Основания, у тебя есть это умение, даже если ты не мог использовать его в проверках по умолчанию (стр. 136, ОКП SR5). Для социальных умений ты можешь использовать умение Софт.

Если у тебя нет необходимого умения Основания, когда дело доходит до Технических и Социальных умений (если, как уже отмечалось, у тебя нет уровней Социальных умений в мясном мире) тебе не повезло. По умолчанию они не применяются. Кибербой, Хакинг и Компьютеры могут быть использованы по умолчанию, давая персонажам возможность использовать умения в соответствующих областях.

Умения Основания

Активное умение	Умение Основания
Боевое умение	Кибербой
Физическое умение	Хакинг
Социальное умение	Софт
Техническое умение	Радиоэлектронная Война
Умение Вождения	Компьютер

ЗНАНИЯ В ОСНОВАНИИ

Если ты что-то знаешь – ты это знаешь, хоть тут Основание в норме. Однако странный способ, которым Основание работает с мозгом, означает, что твои Знания становятся намного ценнее. Если одно из твоих Знаний применимо к задаче, для которой обычно требуется активное умение, ты можешь вместо этого использовать своё Знание. Например, профессор Кроу путешествует вместе с хакером Руткитом в Основании со средневековой европейской парадигмой. Они сталкиваются с рыцарем, охраняющим мост, по которому они должны пройти. Ворон – профессор истории, а не хакер, и у него нет умения Кибербой, который необходим для борьбы с рыцарем. Однако, он профессор истории, потому в Средневековой Истории Европы у него впечатляющий ранг 10, так что Основание берёт его знания и переводит их в сказочные, но чертовски хорошие, что заставляет рыцаря упасть с моста.

Правильный эксперт в правильном Основании может быть очень эффективным, поэтому мастер игры должен сообщить об актуальности Знаний.

МАГИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ В ОСНОВАНИИ

Магия Шестого Мира не работает в Основании. Некоторая магия может косвенно повлиять на тебя в Основании, но только если она применима к чему-то, что ты принес с собой, например, сила адепта «Усиленная Эффективность» или заклинание «Увеличение Логики».

Если парадигма Основания имеет свою магическую систему, это, вероятно, не то же самое, что магия реального мира. Вероятно, тебе потребуется запоминать одноразовые заклинания, бросать карты, растянуть свои чувства или что-то иное, отличное от обычной магии Shadowrun. Даже если парадигма идентична магическим способностям и ожиданиям Шестого Мира, это по-прежнему виртуальный мир и твои магические умения неприменимы. МИ сообщит тебе, какое из умений Основания тебе нужно для магии (например, пример с одним выстрелом, описанный выше, может использовать Радиоэлектронную Войну, бросок карты может использовать Хакинг, и игра с чувствами – Софт).

МАТРИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ОСНОВАНИЯ

Краткая версия: В Основании хоста нет Матричных действий.

Когда ты находишься в Основании, это, во всех смыслах и целях, как если бы ты был в реальном мире (ну, во всяком случае, в нереальной версии реального мира). Ты взаимодействуешь с ним как обычно, но используешь атрибуты и умения Основания вместо своих умений из мясного мира. Поэтому, прежде чем начнешь высмеивать шамана своей команды за потерю магии, поплачь о своём дата-шипе.

С другой стороны, есть несколько плюсов. Так как ты отрезан от остальной Матрицы, у тебя не копятся Очки Наблюдения. На основании этого твои действия, типа Атаки и Слива, не рассматриваются как незаконные, что не приводит к набору Очков Наблюдения. Но и твои навыки, вероятно, сделают тебя похожими на крошечное божество в Основании, так что это не так уж плохо.

РЕЗОНАНСНЫЕ УМЕНИЯ ОСНОВАНИЯ

В отличие от магических умений Резонансные отлично работают в Основании. Спрайты могут быть скомпилированы, комплексные формы использованы. Для целей таргетирования считайте любые живые (или, по крайней мере, движущиеся) цели, включая людей, животных, говорящую посуду и т. д., за персоны, а любой другой объект в Основании в как устройство.

Есть два недостатка в использовании возможностей Резонанса в Основании. Во-первых, урон от Затухания всегда Физический. Во-вторых, если ты не можешь каким-то образом вписать свои силы в парадигму, то применяя их можешь создать дисперсию (стр. 137).

ВНЕШНИЙ МИР

В Основании ты полностью отрезан от внешнего мира. Ты не можешь общаться ни с кем вне Основания. Твоя ссылка заблокирована. Ты не можешь перенастроить свою кибердеку (если она у тебя есть). Ты не можешь перезагрузиться или отджекиться, единственный выход – через портальную ноду. Попытка проследить, трассировать или поместить на тебя метку неудачна – твоя персона покинула Матрицу.

УРОН

Все повреждения в Основании – либо Матричные, либо от биоотдачи. Если повреждённая персона, имеет Счётчик Физического Состояния, урон является повреждением от биоотдачи. Если же у него есть только Счётчик Матричного Состояния, тогда урон Матричный.

ПРИВЫКАНИЕ К ГЛУБОКОМУ БЕГУ

Глубокий бег требует использования хот-сим ВР, который сам по себе вызывает привыкание. Основание используют некоторые усиленные сигналы, выходящие за пределы ВР, хотя и не столь глубокие, как ЛОЖь. Результатом является то, что глубокий бег вызывает психологическую зависимость с рейтингом зависимости от 5 и порогом зависимости от 1 (стр. 451, ОКП SR5).

ЛЕЖАЩЕЕ ВНИЗУ

После того, как ты понял парадигму настолько хорошо, что можешь работать с относительной легкостью, пришло время искать ноды (вероятно, именно за этим ты сюда и припёрся, ну или ты просто турист, а столь опасное место, как Основание, довольно фиговое место для прогулок).

Хитрость заключается в том, чтобы выяснить, какие вещи в грёзах являются нодами, а которые являются лишь частью Основания. Нодой может быть столб, персона, дом – почти все, с чем ты можешь взаимодействовать. Хитрость поиска нод – это поиск их дата-троп.

ДАТА-ТРОПЫ

Каждая нода должна связываться с одним или несколькими нодами; именно так функционирует хост. Эти линии связи называются дата-тропами, и по большей части только их форма в Основании отражает функцию.

Дата-тропы всегда проходит между нодами и всегда в одном и том же направлении (или нескольких направлениях). Например, всегда существует двухсторонняя дата-тропа между портальной нодой и нодой строительного контроля. Посмотри на изображение архитектуры Основания для нод и дата-троп между ними. Имей в виду: это только логическая карта, и, хотя соединения всегда будут там, ноды никогда не будут выглядеть столь аккуратно и закономерно.

Дата-тропы отображаются в парадигме как соединения между иконками, которые являются нодами. Эти соединения могут выглядеть как нечто физическое, например, дороги или трубы, или что-то более абстрактное, такое как корпоративная организационная схема или список клиентов ростовщика. Соединения могут быть односторонними или двусторонними.

Чтобы найти ноды, сначала найди дата-тропу, или, скорее, что-то, что может быть дата-тропой. Как только ты найдешь её, то можешь следовать по ней до конца и найти ноду, к которому она привязана. После того, как ты найдешь ноду, ты можешь продолжить отслеживание дата-тропы дальше. После небольшой беготни и некоторой доли логики ты поймешь, где найти всё.

НОДЫ

Объект в Основании (обычно) называют нодой. Ты обычно находишь их, следуя по дата-тропам.

НОДЫ И ДЕЙСТВИЯ НОД

Эти семь нод можно найти в Основании каждого хоста, а также набор действий, которые ты можешь совершать там. Все рейтинги, используемые против этих действий, принадлежат хосту. Если ты проваливаешь проверку при совершении любого из этих действий, ты создашь дисперсию (стр. 137), что плохо, поэтому делай каждую проверку аккуратно. Все действия ноды – это Сложные действия.

Внешний вид и поведение ноды не обязательно связаны с её назначением. Это возможно, но гораздо более вероятно, что это нечто совершенно не связанное. В самой Матрице можно ожидать, что архив появится в виде картотеки или библиотеки, но в Основании хоста это может быть малыш играющий в грязи, или конус мороженого, доступ к которому можно получить, облизав его. Тебе нужно выяснить, что это такое и не является ли нодой, либо безопасно – путем вычисления, либо более опасно – путем проб и ошибок.

АРХИВ

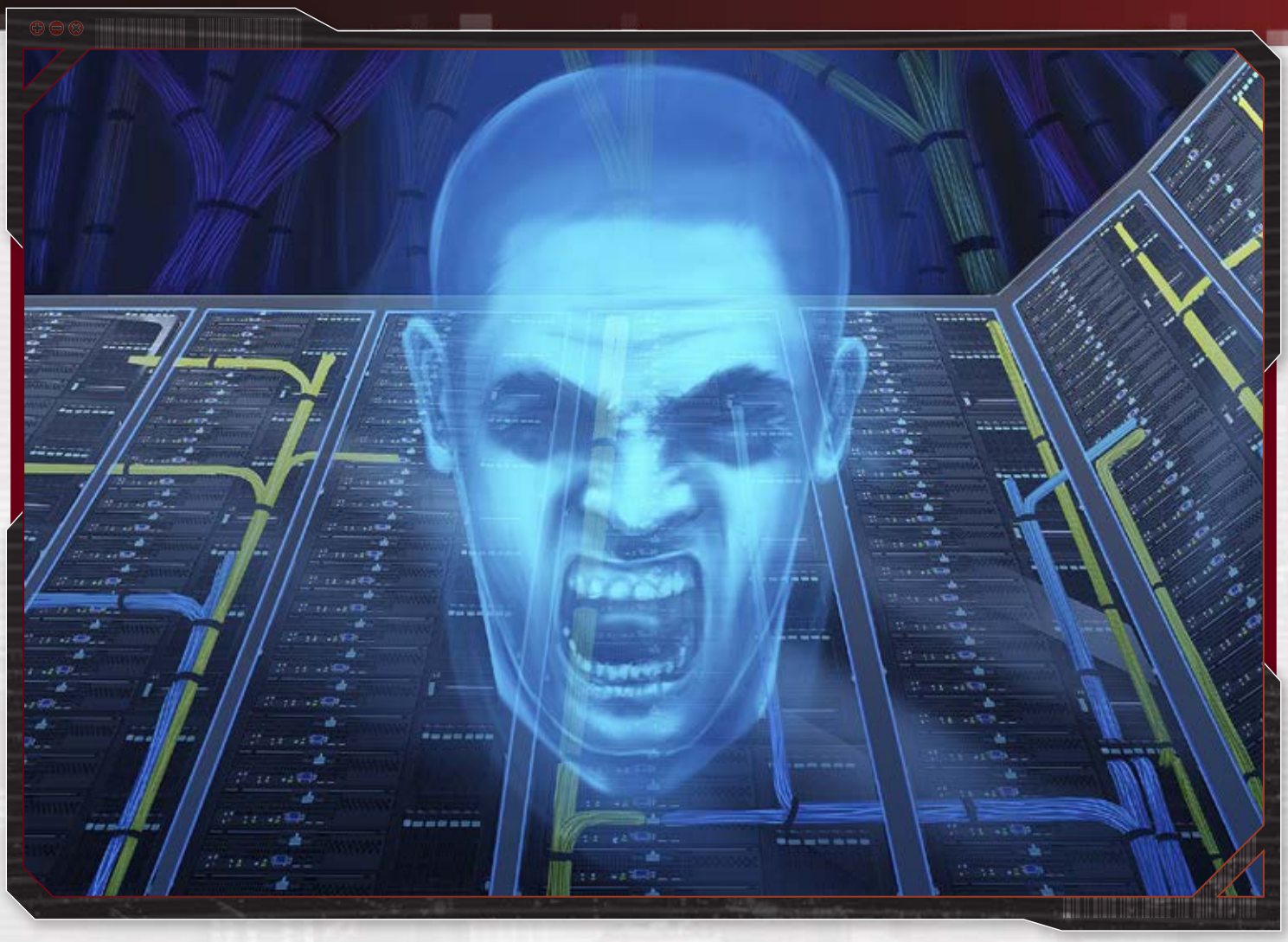
Архив – это область внутри хоста, которая надежно хранит файлы вдали от всех пользователей. Обычно только тот, у кого есть три метки на файле, может вытащить его из архива или сохранить там. Пока файл находится в архиве, он в безопасности... если кто-то из Основания не получит доступ к нему.

Найти файл: Ты ищешь файл в архиве. Тебе нужно что-то знать о файле, который ты ищешь, что позволяет тебе идентифицировать его, иначе ты просто будешь искать случайный файл. Если пройдёшь Встречную проверку Компьютера + Логика [Обработка Данных] против Рейтинга + Брандмауэр, ты найдёшь файл и можешь выполнять с ним любые действия архивной ноды.

Копировать файл: После того, как ты нашёл файл, который хочешь скопировать, сделай Встречную проверку Компьютера + Логика [Обработка Данных] против Рейтинга + Обработка Данных, чтобы сделать себе копию.

Овладеть файлом: Если ты нашел нужный файл, сделай Встречную проверку Компьютера + Логика [Обработка Данных] против Рейтинга + Брандмауэр, и файл принадлежит тебе. Когда ты выбираешь файл таким образом, ты становишься его владельцем, если хочешь.

Редактировать файл: Когда ты нашел файл, который хочешь изменить, сделай Встречную проверку Хакинга + Логика [Слив] против Рейтинга + Брандмауэр, чтобы изменить файл таким образом, чтобы это не вскрылось при проверке.



Удалить файл: Предположим, что ты нашел файл, который хочешь удалить, тогда сделай Встречную проверку Компьютера + Логика [Атака] против Рейтинга + Брандмауэр, чтобы уничтожить файл, не оставляя следа в архиве.

МАСТЕР-КОНТРОЛЬ

Эта нода управляет всем Основанием хоста. Если у хоста есть краеугольный камень, то это он.

Изменение реальности Основания: Ты можешь изменить одну деталь парадигмы Основания, по существу добавляя, удаляя или изменяя одно предложение его описания. Сделай Встречную проверку Хакинга + Интуиция [Слив] против Рейтинга + Брандауэр; если тебе это удастся, твое изменение применяется к Основанию хоста за считанные секунды.

Карта Основания: Если ты пройдёшь проверку Компьютера + Логика [Обработка Данных] против Рейтинга + Обработка Данных, ты обнаружишь сущность и местоположение одной ноды за каждый чистый успех.

Успокойте Зверя: Это действие успокаивает хост, заставляя его временно забыть о любых нарушителях внутри него. За каждый чистый успех Встречной проверки Хакинга + Логика [Слив] против Рейтинга + Атака, ты можешь заставить хост забыть об одной персоне в Основании. Её могут обнаружить позднее, но пока она в безопасности.

Уничтожить хост: Очень сложно уничтожить хост даже с посредственным рейтингом, но, если это твоя цель, ты выбрал правильное место. Проверка представляет собой Кибербой + Логика [Атака] против Рейтинга + Брандмауэр, и ты должен проверку проверку по одному разу за каждый рейтинга ноды. При каждой проверки ты порождаешь серьёзную дисперсию (стр. 137), даже в случае успеха. Если ты потерпишь неудачу хотя бы с одной проверкой, ты должен начать всё заново. Если ты преуспеешь во всех проверках, хост исчезнет из Матрицы, дампя всех, кто находился в строительном контроле или Основании.

Вырастить хост: Со временем ты можешь увеличить рейтинг хоста, что увеличивает его Матричные атрибуты. Сделай Встречную проверку Компьютера + Интуиция [Обработка Данных] против Хоста + Слив. Это действие должно совершаться не реже одного раза в неделю в течение [текущий рейтинг хоста] месяцев; как только это время истекает, рейтинг хоста увеличивается на 1. Провал проверки не сбрасывает таймер, но, если тебе не удается добиться успеха хотя бы раз в неделю, придётся начинать с начала.

Настроить атрибуты хоста: Успешной Встречной проверкой Компьютера + Логика [Обработка Данных] против Рейтинга + Брандмауэр ты можешь поменять местами рейтинги двух атрибутов хоста. Изменение является постоянным, но рейтинги могут быть перемещены этим действием позже.

НУЛЕВЫЕ НОДЫ

Никто не знает, для чего служит нулевая нода. У каждого хоста есть одна нулевая нода. Иногда она появляется как нечто загадочное, темное, страшное или всё вышеперечисленное, а иногда как ещё одна нода в системе. Нет известных действий, которые могут быть совершены на нулевой ноде.

ПОРТАЛ

Портал – это твой единственный выход из Основания. Поиск портала является приоритетом для всех хакеров глубокого бега.

Создание якоря: Ты создаешь якорь и размещаешь его на портале хоста. Он имеет два эффекта. Во-первых, препятствует изменению парадигмы хоста, если ты оставишь Основание. Во-вторых, за Сложное действие, ты можешь перейти от одного из своих якорей к другому без проверки; хакеры используют эту технику для создания бэкдоров в высокопроизводительные хосты из хостов с низким рейтингом. Проверка на создание якоря: Софт + Логика [Слив] против Рейтинга + Брандмауэр.

Выход из Основания: Как только ты найдешь свой путь туда, не всегда очевидно, как попасть обратно. Соверши Встречную проверку Компьютера + Интуиция [Слив] против Рейтинга + Атака. Если ты преуспеешь, то сразу же переключишься в режим ДР, а твоё оборудование (или живая персона) перезагрузится в процессе, и всё это означает, что ты выходишь из Основания и возвращаешься обратно в реальный мир.

ДРУЖЕСКИЙ СОВЕТ

Отправитель: Bull

Эй, чаммер, я не хочу тебе рассказывать, как жить. Я просто хочу, чтобы из глубокого бега ты вернулся живым. Держи несколько дружеских советов. Если они пригодятся, проставься при случае.

Глубокие беги не похожи на твой обычный взлом. Ты не можешь просто кинуть кодом в кого-то и надеяться на лучшее. Ты должен быть умнее чтобы перехитрить машину. Хост будет злиться на перемены и незваных гостей, так что не зли его. Фишка не в том, чтобы попасть в Основание, тут нужно выглядеть как местный. Пока это имеет смысл для тамошних “жителей” – ты в шоколаде. Как только они начинают пугаться – хост выходит на охоту.

Приведи друзей. Они могут поддержать тебя, помочь разобраться в местной географии, и в крайнем случае удерживать плохих парней, пока ты выполняешь свою задачу. Ты не сможешь взять в глубокий бег агента, что не так уж и плохо – их скудные вычислительные мощности и полное отсутствие творческих способностей превратят его скорее в обузу, чем в достойного помощника. Это вдвойне верно для ветреных спрайтов, которых любят таскать с собой техноманты

Не торопись и подумай хорошенько. Ты не всегда будешь уверен в том, где находишься, а уж тем более в том является ли воон тот пожарный гидрант нодой или нет. Ты можешь воспользоваться методом проб и ошибок, но если ошибешься, то рискуешь тем, что весь мир обернётся против тебя.

Грубая сила может работать в некоторых парадигмах, но не во всех. Если ты не веришь, позволь я расскажу тебе о моем знакомом, который тоже так думал. Он бежал в низкорейтинговом основании, поэтому решил, что справится с хостом, когда тот выйдет на тропу войны. Он узнал, что трудно использовать портальную ноду, когда та – сердитый тролль, который размахивает бетонной баррикадой перед твоим лицом. Я бы познакомил вас, но разговор был бы односторонним, по крайней мере, пока он не выйдет из вегетативного состояния.

Найди портал. Если ты не в отчаянной ситуации, это должно быть твоим первым приоритетом. Инфа за миллионы ньюйен бесполезна, если ты не сможешь выйти с ней из Основания.

Тебе не нужно заканчивать глубокий бег за один заход. Установи якорь на портале и выходи. Ты можешь создавать якоря на низкорейтинговые порталы и через них попадать в свою цель. Что еще более важно, якорь стабилизирует парадигму, так что ты будешь знать, чего ожидать по возвращении.

Так что удачи на этих глубоких бегах. И если ты часто это делаешь, чаммер, и, если делаешь это правильно, ты станешь хакерским героем, частью крошечной элиты, которая может крутить хостами по своему усмотрению, бичом мегакорпораций и чемпионом цифровых теней.

СТРОИТЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

Эта нода управляет пользовательской частью хоста. Он может дать тебе власть над аспектами той части хоста, в которой живут обычные пользователи.

Наблюдение за хостом: Ты заглядываешь в то, что происходит на пользовательском уровне хоста. Сделай Встречную проверку Компьютера + Интуиция [Обработка Данных] против Рейтинга + Брандмауэр; каждый чистый успех дает тебе примерно одну минуту неограниченного доступа к происходящему на хосте.

Редактировать скульптинг хоста: Каждый чистый успех проверки Компьютера + Логика [Слив] против Рейтинга + Брандмауэр дает тебе возможность изменить одну деталь скульптинга хоста.

Перезагрузить хост: Эта довольно экстремальная мера дампит все персоны в рабочей части хоста (но не в Основании), для этого нужно пройти Встречную проверку Кибербоя + Логика [Атака] против Рейтинга + Брандмауэр. Хост вернётся к нормальной работе через [рейтинг] минут.

КОНТРОЛЬ БЕЗОПАСНОСТИ

Нода управления безопасностью ответственна за защиту хоста. Другими словами, он управляет всем ЛЬДом хоста.

Нацелить ЛЁД: Встречной проверкой Кибербоя + Логика [Атака] против Рейтинга + Брандмауэр, ты выбираешь цель одной или нескольких ЛЬДов в хосте. Чтобы ты мог правильно выбрать свою цель, тебе нужно будет использовать действие «Наблюдение за хостом» в ноде строительного контроля.

Запуск ЛЬДа: Ты запускаешь ЛЁД, как если бы ты был хостом. Ты можешь выбрать, какой ЛЁД из доступных хосту запустить. Применяются стандартные правила: только одна программа ЛЁД может запускаться в течение боевого хода, и только одна копия каждого ЛЬДа может быть запущена единовременно.

Отзыв ЛЬДа: Ты совершаешь Встречную проверку Кибербоя + Интуиция [Обработка Данных] против Рейтинга + Брандмауэр; за каждый чистый успех ты отзываешь одну программу ЛЬДа в хосте, удалив её из хоста так же, как если бы она упала (Ответные реакции, стр. 267, ОКП SR5). Хост может запустить этот ЛЁД позже.

Настроить ЛЁД: Ты меняешь доступный хосту ЛЁД, заменяя его на тот, который ты принёс с собой. Сделай Встречную проверку Компьютера + Логика [Обработка Данных] против Рейтинга + Обработка Данных. Если ты выиграешь, установка будет успешной и вступает в силу немедленно.

СЛЕЙВ-КОНТРОЛЬ

Все устройства, подчиненные хосту, управляются из этой ноды.

Управлять слейвленным устройством: Это действие ноды работает почти так же, как матричное действие Контролировать Устройство (стр. 258, ОКП SR5), за исключением того, что тебе не нужны никакие метки.

Окирпичить слейвленное устройство: Нода имеет полный контроль над своими слейвленными устройствами, включая их тонкие внутренние свойства. Выбери одно ведомое устройство и сделай Встречную проверку Хакинга + Логика [Атака] против Рейтинга + Брандмауэр. Если ты преуспел в проверке, полностью заполни Счётчик Матричного Состояния устройства – оно окирпичено.

Установить постоянную метку: Ты можешь использовать силу Основания для создания метки на устройстве, которая сохраняется, даже если ты покинешь Матрицу. Использование Основания таким образом может быть сложным; если ты преуспеешь во Встречной проверке Хакинга + Интуиция [Слив] против Рейтинга + Брандмауэр, одно слейвленное устройство по твоему выбору получит одну твою метку. Эта отметка не исчезнет с устройства, если ты перезагрузишь или выключишь устройство, но её можно стереть, как обычную метку.

У устройств может быть более одной такой метки, но не более трёх. И не забывай: пока ты в Основании, ты отключён от Матрицы, поэтому ты не можешь использовать метку, пока не выберешься из Основания.

ЯКОРИ

Когда ты создаешь якорь, ты можешь выбрать, как он будет выглядеть. Это может быть столб, лягушка, хижина, да что угодно. Однако есть две оговорки. Во-первых, он должен остаться с портальной нодой или перестать быть якорем, поэтому будь осторожен при выборе анимированного якоря. Во-вторых, если он не соответствует парадигме, это будет вызывать незначительную дисперсию каждые несколько минут.

В якоре нет ничего, что свяжет его с другими глубокими бегущими. Конечно, ты можешь поставить настоящий якорь надписью на нём: «Этот якорь принадлежит _ _ __ _ _ __ _» красной краской, но большинство якорей более скрытные. Если ты найдешь то, что, по твоему мнению, может быть чьим-то якорем, и ты хочешь его уничтожить, тогда просто сломай вещь – это объект (или животное или человек) в основании, в конце концов, и ты можешь просто использовать обычные мирские средства чтобы сломать его. Сломанные якоря перестают работать.

АВТОСТОПЩИКИ

С помощью правильной программы (стр. 69) ты можешь взять в глубокий бег друзей. Твои автостопщики должны иметь персону (например, от комлинка), и они должны использовать хот-сим ВР. У тебя должна быть метка на каждом из друзей, и наоборот (если у них нет возможности поставить метку, тебе придётся принять её). Когда ты проходишь через шлюз, их персоны должны быть с тобой в хосте. Ты можешь использовать программу автостопа для приведения любой персоны, имеющего право на вход в Основание (стр. 130).

Как только ты и твои автостопщики прибудут в Основание, вы можете свободно перемещаться. Каждая персона является отдельной сущностью в Основаниии, так же как в реальном мире или Матрице. Иногда все прибывают в одно и то же место, а иногда вас разбросает по миру грёз. Однако, независимо от расстояния, вы все равно можете общаться друг с другом так же легко, как с помощью комлинка, если только что-то в парадигме не мешает этому.

АТРИБУТЫ И УМЕНИЯ АВТОСТОПЩИКОВ

Атрибуты твоих автостопщиков подчиняются тем же правилам, что и твои (стр. 130). Они сохраняют свои Ментальные атрибуты, но их Физические атрибуты заменяются твоими атрибутами Основания, даже если их Матричные атрибуты лучше твоих.

Автостопщики сохраняют свои умения, используя обычную замену умения Основания на уровне умений из таблицы (стр. 130). Они могут использовать свои Знания в качестве активных умений для любой проверки, которую находит МИ уместной, так же, как и хакер, который их привёл.

Автостопщики не могут использовать магические умения, что обычно для глубоких бегов. Автостопщик не может использовать Резонансные умения. Если твой друг хочет использовать Резонансные умения во время глубокого бега, ему придётся присоединиться к тебе как отдельный хакер, а не как автостопщик.

УРОН И АВТОСТОПЩИКИ

Автостопщики являются отдельными сущностями в Основании и используют свои собственные счётчики состояния. Если ты умрёшь, судьба твоих автостопщиков зависит от того, как ты запустил программу автостоп. Если ты используешь кибердеку или другое устройство, твои автостопщики остаются в Основании, даже если ты мертв. Если ты используешь эхо Резонансный Автостопщик (стр. 280, ОКП SR5), то после твоей смерти твои автостопщики дампятся из Матрицы.

ПАРАДИГМА

Парадигма глубокого бега – краткое описание мира мечты и норм, которые расходятся с реальностью. Поскольку Основание буквально создано из того материала что и мечты, по крайней мере частично, практически любой сеттинг возможен.

Глубокий бег в Shadowrun в значительной степени напоминает игру в любом другом сеттинге. Там будет какая-то странность из-за фантастической логики сна и мировых правил парадигмы, или всё будет совершенно обыденно. Помимо изменений в некоторых атрибутах и рейтингах умений, он работает согласно **Общим понятиям Shadowrun** со страницы 46 основной книги правил.

Парадигма может определять форму нод системы, но это не обязательно. Основание в форме космического корабля из космической оперы может иметь ноды в виде контрольных панелей на мостике, но они могли так же легко быть разными комнатами, различными членами экипажа, планетами, к которым движется судно или любыми комбинациями вышеизложенного.

Одна особенность парадигмы заключается в том, что она остается внутренне непротиворечивой. Если Дадли Дружелюбная Лама является нодой контроля безопасности, она останется нодой контроля безопасности до тех пор, пока парадигма останется заблокированной посетителем или якорем.

ОБИТАТЕЛИ ОСНОВАНИЯ

Основание заселено объектами или предметами, людьми или животными, планами или анимированными предметами, ландшафтом или их комбинацией, или множеством других вещей. Все они имеют атрибуты, как и реальные объекты, люди и т.д.

Люди и животные (и монстры и подобные им одушевлённые существа) имеют те же атрибуты, что и игровые персонажи. Они могут иметь любой диапазон рейтингов для каждого атрибута, но максимальный рейтинг любого обитателя Основания основан на атрибутах хоста, с физическими атрибутами, указанными в разделе «Атрибуты Основания» (стр. 130) и «Ментальные атрибуты», которые ограничены рейтингом хоста. Люди (животные, монстры) с умениями, будут иметь рейтинги умений, равные рейтингу хоста или ниже

Всё остальное также ограничено рейтингом хоста (или одним из его Матричных атрибутов, если МИ считает это уместным). Например, рейтинг брони будет ограничен рейтингом Брандмауэра хоста, равно как и рейтинги Барьера. Урон от оружия будет равен рейтингу Атаки хоста или ниже. Ну и так далее.

ДИСПЕРСИЯ

Доступные тебе клёвые шутки описали, теперь пришло время для страшных штук. Дело не в том, что Основания – это опасные места, которые могут убить тебя за считанные секунды, пока ты хнычешь о невозможности выйти, а ... ну да, это именно так.

Иногда посетитель основания хоста делает что-то несовместимое с парадигмой Основания. Эта несогласованность называется **дисперсией**. Например, в оперной парадигме бегущий, который говорит, а не поёт, создает дисперсию, так же как улыбающийся в мире печали.

Совершение действий ноды также сопряжено с риском дисперсии. Когда ты проваливаешь действие ноды и нода получает больше успехов, ты создаешь серьёзную дисперсию, но, если у тебя есть нулевые чистые успехи, вместо этого ты создаёшь малую дисперсию. Кроме того, если ты попытаешься совершить действие ноды над чем-то, что ею не является, не беспокойся о том, чтобы собрать кубики, ты просто создаешь серьезную дисперсию (МИ может, конечно же, сделать бросок для своего личного развлечения).

МАЛЫЕ И СЕРЬЁЗНЫЕ ДИСПЕРСИИ

Дисперсии происходят в двух вариантах: **малые** и **серьёзные**. Малые в основном носят косметический характер, это та непоследовательность, которую большинство обитателей парадигмы Основания находят загадочной или любопытной. Серьёзная дисперсия является разрушительной или причудливой, а для наблюдателя всегда очевидна. Другой вид серьезной дисперсии – когда ты делаешь нечто, что делает очевидной твою чуждость парадигме Основания, сходство с инопланетным вторжением очевидна. Любая разновидность дисперсии несёт плохие последствия.

Когда ты создаешь малую дисперсию, Основание проводит **проверку дисперсии,** порог в которой всегда 4. При малой дисперсии набор кубиков – это рейтинг Брандмауэр хоста. При серьезной дисперсии набор кубиков равен – Рейтинг + Брандмауэр. Если проверка пройдена, Основание получает предупреждение о присутствии злоумышленника, который создал дисперсию и становится агрессивным, – см. «**Мир против тебя**», ниже. Основание охотится только за тем, кто вызвал дисперсию, поэтому, если в Основании есть другие, они в безопасности ... пока.

Если хост не проходит проверку дисперсии, МИ отслеживает количество набранных им успехов и добавляет их к показателю дисперсии, который держит при себе. Если этот показатель достигнет 40, Основание будет настороже и жизнь начнет становиться жесткой. Если проверка дисперсии приводит к глюку, МИ уменьшает значение на 1; если же проверка дисперсии получает критический глюк, то показатель дисперсии уменьшается вдвое.

ЛЕГИТИМНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ И ГЛУБОКИЙ БЕГ

Иногда владельцам хоста необходимо выполнить некоторые обновления. Возможно, они хотят изменить внутреннюю отделку хоста, обновить ЛЁД или сделать обслуживание архива. Какая бы ни была причина, должен быть простой способ для законного пользователя получить доступ к функциям нод хоста, не так ли?

Неа. Глубокие беги так же опасны для законных пользователей, как и для незаконных хакеров. По этой причине большинство хостов арендуются у компаний, занятых обслуживанием хостов. В этих компаниях есть специалисты, которые получают плату за риск глубокого бега на хостах для их обслуживания. Большие корпорации имеют свои собственные подразделения обслуживания хостов, руководители которых постоянно хантят самых лучших и ярких хакеров из белых шляп.

Большинство специалистов по обслуживанию хостов регулярно посещают назначенные им хосты. Иногда они устанавливают якоря, давая себе лёгкий доступ и блокируя парадигму для упрощения работы. Владельцы хорошо защищённых хостов препятствуют этой практике, поскольку она делает этих редких экспертов мишенью для бегущих, которые пытаются атаковать хосты изнутри.

Хост хранит отдельные показатели дисперсии для каждого входящего. Если обнаружен, путем проверки или показателя, один нарушитель, показатели дисперсии других нарушителей не затрагиваются.

Примечание: Показатель дисперсии очень похож на показатель Очков Наблюдения из ОКП SR5, но сущность его другая. Всё, что влияет на Очки Наблюдения, не оказывает такого же влияния на показатель дисперсии. Сорямба, чуваки.

МИР ПРОТИВ ТЕБЯ

Когда хост осознает, что ты лишний в реальности Основания, он не запускает ЛЁД – он не столь нежен. Поскольку парадигма по сути является реальностью Основания, весь мир буквально поворачивается против тебя и прилагает все усилия, чтобы убить тебя и вернуть хосту его естественный облик.

Все живые существа в Основании будут искать тебя и атаковать. Неодушевленные, но подвижные объекты также предадут тебя: двери закрываются и блокируются перед тобой, листва, в которой ты прячешься, будет увядать и раскрывать тебя, машины будут преследовать тебя по переулкам и так далее.

Если ты не уверен, что можешь победить всё население Основания самостоятельно, твой лучший шаг – добраться до портала и использовать его. Если ты ещё не нашёл портал . . . ну, найди чертову штуку. Быстро. Опять же, Основание – похоже на отдельную реальность, поэтому бой там использует правила со страницы 166 из ОКП SR5, ну или Действия пассажиров со страницы 219. Обратитесь к разделу Урон, страница 131, чтобы узнать, что ждёт вас в случае заварушки.

Когда злоумышленник уходит, благодаря порталу, смерти или дисконнекту, и нет других злоумышленников, которые хост обнаружил с помощью дисперсии, он возвращается к нормальной жизни. Если это был последний злоумышленник, а якоря нет, парадигма меняется.

ПРИМЕРЫ ДИСПЕРСИЙ

Вот несколько примеров, чтобы дать тебе представление о том, что представляет собой дисперсия и насколько это плохо. Учитывая почти бесконечные возможности, когда метачеловеческий разум и Матрица объединяются, это не исчерпывающий список.

Парадигма	Пример малой дисперсии	Пример серьёзной дисперсии
Мир улиток человеческого размера	Не иметь ничего на спине	Бегать
Кошмарный мир монстров	Храбрость или безразличие	Играть на стороне монстров
Классический фильм нуар	Указывать на гендерное неравенство	Говорить, как бегущий в тени
Светский раут	Грубое поведение	Физическое насилие
Бродвейский мюзикл	Отвечать на внутренний монолог	Слишком долго идти без песни
Тёмная равнина, где все истекают кровью	Не истекать кровью	Лечить людей

СОЗДАНИЕ ГЛУБОКОГО БЕГА

Небольшая подготовка проходит долгий путь, и создание глубокого бега может быть сделано в три простых шага. Вот несколько советов, которые помогут МИ использовать игроков, которые хотят бегать поглубже.

Тебе не обязательно делать эти шаги по порядку. Если у тебя есть хорошая идея для дата-тропы и ты хочешь создать парадигму вокруг этого, пойди и сделай. Но если ты начинаешь с чистого листа, приведенный ниже порядок может помочь.

ШАГ ПЕРВЫЙ: СОЗДАНИЕ ПАРАДИГМЫ

Поскольку Основание – мир грёз, твоя парадигма может быть в значительной степени тем, о чём можешь мечтать. Черпай вдохновение из всего, что тебя забавляет: романы, сериалы, фильмы, стихи, песни или даже сны.

Запишите краткое описание мира Основания. Начни с основной предпосылки, а затем добавьте несколько деталей о том, чем Основание отличается от реальности. Не беспокойся о том, чтобы быть слишком описательным; эфемерный характер Основания означает, что тебе не нужно будет сильно конкретизировать, прежде чем парадигма переключится на нечто совершенно иное.

Наконец, запиши три или четыре вещи, которые могут сделать игроки, чтобы создать отклонение. Опять же, не записывай полный список; игроки могут быть изобретательны, когда речь заходит о трагических ошибках, и ты сможешь обнаружить дисперсию, когда это произойдёт.

ШАГ ВТОРОЙ: СОЗДАНИЕ ОБИТАТЕЛЕЙ

Запиши два или три интересных персонажа, с которыми могут встретиться игроки. Эти персонажи могут принимать любую форму, от людей до говорящих деревьев, всё что тебя ограничивает – воображение. Не беспокойся о том, чтобы высчитывать рейтинги, в случае острой необходимости ты можешь использовать рейтинг хоста.

Затем запиши любые интересные особенности, с которыми игроки могут столкнуться в мире. Летают ли морские суда? Неужели камни плавают? Наличие некоторых заранее подготовленных описаний, позволяет передать ощущение вашей парадигмы игрокам в мгновение ока.

ШАГ ТРЕТИЙ: СОЗДАНИЕ НОД И ДАТА-ТРОП

Пришло время решить, как выглядят твои семь нод. Помни, что в отличие от остальной Матрицы, форма нод не обязана соответствовать их функциям. Портал, например, может быть генеральным директором компании, зубром или фонарным столбом в лесу.

Пока ты создаешь ноды, также нужно выяснить, как выглядят твои дата-тропы. Вот они действительно должны передавать идею чего-то, путешествующего с места на место, или пути от места к месту. Некоторые дата-тропы должны быть односторонними, а некоторые – двусторонними. Двухсторонние дата-тропы проходят между нулевой и мастер-контролем, портальной и строительным контролем, а также мастер-контролем и контролем безопасности; односторонние пути идёт от контроля безопасности до архива, от слейв-контроля до контроля безопасности и от мастер-контроля для строительного контроля.

Имей в виду, что головоломка без решения не является головоломкой. Убедись, что шаблон заметен и у игроков есть шанс его понять. Не стесняйся быть хитрыми при создании своих нод и дата-троп. Ты же разрабатываешь загадку для своих игроков. Если ты считаешь, что они слишком легко разберутся, не стесняйся добавлять ложные дата-тропы или поддельные ноды. Например, ты можешь принять тот факт, что в парадигме Белоснежки существует семь нод, причем семь гномов разговаривают друг с другом в шаблоне, который соответствует схеме нод, но реальные ноды находятся в шахтах, что в нескольких милях от дома.

Имей в виду, что головоломка без решения не является загадкой. Удостоверьтесь, что шаблон где-то там, и что у игроков есть справедливый шанс найти его.

Как только ты решишь, где находятся ноды и дата-тропы, последний штрих – выбор места появления злоумышленника при входе в шлюз. Если ты ожидаешь нескольких злоумышленников, например автостопщиков, ты должен решить, начнут они вместе или раздельно.

ПРИМЕРЫ ГЛУБОКОГО БЕГА

ГНОМЬЯ ФАБРИКА

(Рейтинг хоста 5)
А/С/Д/Б: 5/7/6/8

Вот простой пример глубокого бега. Эта парадигма создает замкнутое пространство, множество мест для скрытного наблюдения, а также ряд персонажей, с которыми можно взаимодействовать.

ШАГ ПЕРВЫЙ: СОЗДАНИЕ ПАРАДИГМЫ

Тускло освещенная фабрика, заполненная машинами родом из 1950-ых. Конвейерные ленты и паровые трубы разбегаются во все стороны, практически не оставляя пространства для прохода человека. Это место кишит садовыми гномами, которые работают над чем-то – машиной или продуктами, движущимися по сборочным линиям. Воздух наполнен паром, а также звуками различных диспенсеров и вонью химикатов. В центре зала фабрики находится закрытый офис, где сидит дородный садовый гном постоянно покуривающий трубку и «контролирующий».

Дисперсии: Не работать, останавливать оборудование, не уважать бригадира, снимать что-то с конвейерных лент.

ШАГ ВТОРОЙ: СОЗДАНИЕ ОБИТАТЕЛЕЙ

БРИГАДИР

Весел и добродушен, пока ты исполняешь его распоряжения. Ослушайся его или познакомишься с его комично большим разводным ключом.

Т	Л	Р	С	СВ	Л	И	Х	Сущ.	Гр.
5	5	5	5	5	5	5	5	6	3

Счётчик состояния	11/11
Броня	8
Пределы	Физический 7, Ментальный 7, Социальный 7
Физическая Инициатива	10+1к6
Умения	Дубинки 5, Этикет 4, Промышленная Механика 2, Запугивание 5, Лидерство 2, Проницательность 3, Безоружный Бой 3
Снаряжение	Бронеспецовка, коробка сигар
Оружие	Комично большой разводной ключ [Дубинка, Досяг. 1, Точн. 5, ЗУ 5Ф, БР —]

РАБОЧИЕ ГНОМЬЕЙ ФАБРИКИ

На фабрике роятся сотни рабочих, все под пристальным взглядом бригадира. Они лояльны к бригадиру, но не упускают возможности уклониться от работы в течение нескольких минут, когда это может сойти им с рук. Они все очень-очень любят курить, но на заводе курить запрещено, а комната отдыха закрыта на ремонт.

Статистика: Все рейтинги равны 5. Умения включают Дубинки, Этикет и Промышленную Механику[22]. Если им нужно оружие, они будут использовать свои разнообразные инструменты.

Оружие: Разные инструменты [Дубинка, Досяг. -, Точн. 4, ЗУ 5Ф, БР -]

ШАГ ТРЕТИЙ: СОЗДАНИЕ НОД И ДАТА-ТРОП

Каждая нода является одной из машин завода. Элементы управления функциями ноды находятся под машинами, в опасной близости от движущихся частей. Если машина не остановлена, для каждого действия узла требуется проверка Реакции + Интуиция [3], чтобы машина не нанесла 5Ф урона.

Дата-тропы представляют собой конвейерные ленты между машинами. Есть великое множество других машин с трубками и ремнями, соединяющими их, но эти семь являются единственными в своей сети конвейеров.

[22] т.е. они разбираются в машинах лучше начальника, а говорят реальность сна, реальность сна.

НОДЫ ГНОМЬЕЙ ФАБРИКИ

ТИП	ВИД
Архивная	Пневматический ударный резак
Мастер-контроль	Литейная заварного крема
Нулевая	Восстановитель гномов
Портальная	Немного неудобный гравировщик
Строительный контроль	Высокоскоростной фрезер
Контроль безопасности	Скоростной очиститель
Слейв-контроль	Многонаправленная циркулярная пила

НОДЫ ДЖЕЙН ФРАГОВА ОСТИН

ТИП	ВИД
Архивная	Полковник Фицуильям
Мастер-контроль	Джейн Беннет
Нулевая	Чарльз Бингли
Портальная	Лидия Беннет
Строительный контроль	Джордж Уикхем
Контроль безопасности	Элизабет Беннет
Слейв-контроль	Уильям Коллинз

ДЖЕЙН ФРАГОВА ОСТИН

(Рейтинг хоста 5)
А/С/Д/Б: 8/9/10/11

Пример более абстрактного глубокого бега. Он, как правило, предназначен для игры с акцентом на отыгрыш и интриги.

ШАГ ПЕРВЫЙ: СОЗДАНИЕ ПАРАДИГМЫ

Гордость и предубеждение. Вся целиком. Беннеты, Незерфилд-Парк, вечеринки и балы, леди Кэтрин де Бург, поместье Пемберли, весь комплект и мутотень.

Дисперсии: Грубость, неправильное платье, анахроничный разговор.

ШАГ ВТОРОЙ: СОЗДАНИЕ ОБИТАТЕЛЕЙ

Полный список персонажей можете вытащить из романа, роман – из библиотеки. Роман находится в общественном достоянии и может быть найден на нескольких веб-сайтах. В качестве альтернативы, большинство видеосервисов имеют один или несколько из множества фильмов. Если тебе нужен рейтинг, сделай его 8. Выбирай умения на лету – этот глубокий бег предназначен для отыгрыша роли, а не для проверок.

ШАГ ТРЕТИЙ: СОЗДАНИЕ НОД И ДАТА-ТРОП

Ноды – это персонажи романа, воплощенные в жизнь Основанием хоста. Парадигма включает в себя всех персонажей романа, но только семь из них на самом деле являются нодами. Дата-тропами являются отношения между персонажами. Между персонажами *Гордости и Предубеждения* дофига затейливых отношений, но важны те, которые лучше всего подходят для архитектуры Основания.

ОХОТА ЗА ТЕЛОМ

«Я думаю, что мы его измотали», – крикнул Воющий Ветер через проём коридора.

Из коридора вылетел письменный стол и врезался в противоположную стену. Поделка из металла и пластика на половину пробила стену, прибавив её к разрушениям, которые их добыча творила по всему офисному зданию.

«Измотали, говоришь?» – прорычала Транк. Её клыки треснули после столкновения с плечом Бёрста.

«Да. Раньше бы он пробил стены насквозь. Помнишь того монстра из красного дерева у входа?» Воющий Ветер улыбнулся, но улыбка быстро исчезла, когда Транк улыбнулась в ответ, подчеркнув, что её треснувший правый клык, потому и треснул, что именно она попала под вышеупомянутый стол из магнолии. Повернув голову, орчиха сделала быстрое движение, за которым последовал хлопок и болезненный стон. Стон был лучшим, что тролль мог сделать со сломанной челюстью, которую Бёрсту сломали примерно на час назад.

«Харе шутковать», – тихо сказал Чироле, "лидер" команды.

Голос человека, которого они искали, донёсся из коридора. «Шёпот или крики, даже мысли в ваших примитивных умах, я всё это слышу. Продолжайте действовать, а не говорить, и увидите, как эта битва закончится».

Они не сделали даже половину работы. Четверо на одного казалось хорошим раскладом, но на каждом шагу они терпели поражение. Бёрст шагал впереди, принимая основной удар, но даже его троллья живучесть была почти сломлена. Он надеялся, что его статус старого друга может немного помочь, когда они столкнутся с одним из самых горячих перепакованных в тенях, но пока он не помог.

«Волк! Борись с этим! Мы здесь, чтобы помочь. Дедушка зовёт тебя домой», – крикнул Воющий Ветер. Его гнев не был сюрпризом – их добыча когда-то была его отцом, но теперь осталась только оболочка, занятая каким-то другим разумом.

«Дедушка – инструмент слабых. Подойди к своему отцу. Я покажу тебе правду,» – ответил Волк.

«Как ты можешь так говорить?» – сказал Воющий Ветер, наблюдая, как Чироле подает ему сигнал рукой. Молодой шаман интерпретировал движения рук как «заболтай его», наблюдая, как Чироле проскользнул через другую дверь и скрылся из виду.

Волк, тем временем, продолжал свой монолог без подсказки. «Вспомни, как умерла твоя мать. Отвечал ли Дедушка на ваши мольбы? Нет. Но больше никто не обязан умирать. Я могу починить их. Я могу спасти их разум, их воспоминания.»

Воющий Ветер задохнулся от ответа. От мысли о смерти матери у него перехватило горло.

BY SCOTT SCHLETZ

«Щенок, ты язык проглотил?» – крикнул Волк.

Воющий Ветер подавил боль и заговорил. «И что теперь? Ты оставил Дедушку и потерял его дар, потерял его наставление. Потерял защиту.»

Эти последние слова навели его на мысль. Волк, или то, что жило в его теле, уничтожало их технику, с тех пор, как они вошли в здание. Сначала комлинки, а затем всё остальное. У каждого оставалось одно неповрежденное, но бесполезное устройство. Предметы, которые они выбросили полчаса назад, когда поняли, что их используют для отслеживания. Атаки были основаны на Матрице, но они откладывали свои матричные активы для второй фазы. Они не сталкивались ни с духами, ни с заклинаниями, магии вообще не было. Волк был одним из самых страшных шаманов Волка на улицах. Он сражался с любым, кто осмеливались заявить, что он не достоин прозвища своего тотема, но оставлял их в живых, поскольку альфа поступает именно так.

Призвав каждую последнюю унцию маны, какую он только смог собрать и взывая Дедушке за помощью, Воющий Ветер сформировал магическую энергию и держал её. Он чувствовал, как сила давит на его; его мышцы болели, направляя эту огромную мощь.

«Прости, папа,» – прорычал Воющий Ветер. Это всё, что он мог сказать.

Воющий Ветер выскочил из-за угла и побежал по коридору, готовый развязать заклинание, как только покажется Волк. Он был потрясен, увидев, что тело его отца стоит по центру двери, на самом видном месте. У Волка было много времени, чтобы поразить невнимательного Воющего Ветра, но он медлил. Задержка дала Воющему Ветру надежду, которую он вложил в заклинание, которое он выпустил в коридор.

Заклинание приняло форму полутораметрового волка, который рванулся вперёд и врезался в цель.

Когда волк достиг цели, истощение от заклинания разорвало тело и ум Воющего Ветра. Когда спектральный волк прыгнул в воздух, Воющий Ветер обмяк.

Его зрение сузилось до точки, в центре которой было лицо его отца. Он надеялся, что ухмылка исчезнет со знакомого, ставшего чуждым лица, но вместо этого он увидел, как ухмылка стала шире и он почувствовал ужасное ощущение заклинания, разбивающегося о щит. Он потерпел неудачу. Эта штука всё ещё обладала магией.

Больно или нет, Воющий Ветер теперь знал, что ему нужно сражаться. Его бицепс и трицепс синхронно сжались, ломая его плечевую кость. Ребра трещали от мышечного спазма. Зрение затуманилось, когда в глазах лопнули кровеносные сосуды. Всё тело охватила боль, но он толкал ноющие ноги, двигаясь по коридору.

Улыбка на лице Волка переросла в дьявольскую усмешку, когда он повернул ладони к Воющему Ветру и поменял позу. Движение освободило сияющий шар силы, который заполнил коридор и встретив стремительный бросок Воющего Ветра разрушил стены. Их столкновение отшвырнуло атакующего шамана назад намного быстрее, чем он бежал. Его уже обмякшее тело врезалось в стену над выступающим столом, растрескивая штукатурку, дерево и кость, а после рухнуло наземь.

Чироле быстро и тихо выскользнул из-за угла. Волк был старым другом. Он знал молодого шамана, когда тот вошёл в силу, тогда Волк был идеалистическим ребенком, исполненным чести и лояльности. Чироле завоевал его доверие, долгие годы был частью стаи Чикаго. Жуки разорвали эту связь.

Потом они неоднократно сталкивались. Тогда Чироле встретил версию Волка, которая больше не была Волком. В этой миссии Воющий Ветер завербовал его, говоря о спасении своего отца. Но Чироле знал о КФР достаточно, чтобы лучше знать. Он знал, что для Волка есть только одно спасение: от пистолета или клинка.

Его путь быстро проходил мимо боковых кабинетов и задних залов, которые он видел на чертежах во время планирования. Они почти загнали Волка в угол. Чироле знал, как далеко зайдёт Волк, если его загнать в угол. Хотя магия больше не было вариантом, в резерве у хитрого люпина, вероятно, оставались неприятные трюки.

Чироле проскользнул через дверной проем прямо за добычей и услышал разговор Воющего Ветра и Волка. На мгновение он был ошеломлен, когда увидел, как Воющий Ветер выбежал в коридор и выпустил свое фирменное нокаутирующее заклинание. Чироле вытащил свой шоковый нож из ножен на бедре, чтобы закончить работу, если заклинания было недостаточно. Он быстро шагнул вперёд, как замедленное отражение молодого шамана, которого сейчас терзало истощение.

Чироле наблюдал, как заклинание Воющего Ветра летит, а затем распадается на призрачные куски. Он увидел, как руки Волка взлетели и знал, что, вопреки любой логике, сейчас произойдёт. Он видел это много раз. Чироле остался спокоен и бросился вперед, на бегу вращая ножом. Было слишком поздно для милосердия.

Волк отреагировал быстро, но недостаточно быстро. Чироле засунул свою левую руку под руку противника, а затем обняла его за шею. Полунельсон был только частью атаки. Он обеспечил рычаг и контроль за тем, чтобы Чироле быстро трижды воткнул клинообразное остриё шокового ножа в спину своего бывшего друга. Он отбросил клинок после третьего удара и переместился, чтобы контролировать падающее тело Волка, убедившись, что испорченная кровь перепакованного не коснулась его.

Это движение оказалось бесполезным, поскольку вопреки всем ожиданиям тело Волка не упало. Вместо этого он повернулся, с мускулами, которые должны были быть уничтожены ударами Чироле, и бедром отшвырнул бегущего. Чироле ожидал, что упадёт на землю и последним зрелищем в его жизни будет кулак Волка, но вместо этого перепакованный вышвырнул Чиролле в коридор. Развернувшись, он увидел причину.

Бёрст видел, как Воющий Ветер вскочил и выбежал в коридор. Это шаг должен стоить мальчишке жизни, но он узнал менталитет. Яблоко от яблони.

Бёрст был частью усилий Волка, по исправлению ребёнка. Он был одним из четырех основателей для Securitech: Specialized Security, и он знал, насколько старый шаман любил этого ребенка. А ещё он знал, что чем бы ни была эта штука в коридоре, это не отец этого ребенка или его старый друг. Он также знал, что не может дождаться, пока Воющий Ветер поймет это.

Бёрст превозмог боль и поднялся на ноги. Он пытался удержаться, используя редактор боли, зная, как легко он мог превысить пределы своего тела, но теперь у него не было выбора. Боль смылась, и он приготовился бежать в коридор.

За полметра до угла, он увидел, как мимо пролетел Воющий Ветер. Он услышал тяжелый хруст и стук, когда ребенок ударился о стену. Бёрст продолжал идти, не сбавляя темпа, и опирался на стену, чтобы не сбавлять шаг. Он был большим, но изящным благодаря лучшему (десять лет назад) кибервэру. Он надеялся на то, что, возможно, ребенок умер, все еще думая о своём отце лучше, чем в стоило.

Тролль обнаружил, что Чироле скользнул внутрь и как всегда точно ударил. Легкие, печень, сердце. Три удара, и всё было кончено. Эльфийский мастер ножа убил таким ударом трёхсоткилограммового тролля. Бёрст замедлил бег всего лишь на микросекунду, прежде чем понял, что колени Волка не подгибаются, а сгибаются и переводят движение Чироле в полёт. И какой был полёт. Чироле летел прямо а атакующего тролля.

Здоровенные ручищи Бёрста перехватили вращающийся эльфийский снаряд в полёте. Он осознал ошибку слишком поздно, когда этот шаг сузил его возможности. У него в руках был эльф, а мог бы быть Волк. Коварный разум всё ещё был там.

Бёрст узнал знакомое изменение позы, когда Волк начал акробатический 360-градусный круговой удар, который привел тяжелый стальной носок боевого башмака в контакт с виском Бурста. Удар сотряс голову тролля, а импульс швырнул его в дверной проём. Когда хромированный череп тролля пробил стену, рог зацепился за стойку каркаса стены и обломился.

Когда его зрение размывалось и затемнялось, он был благодарен редактору боли, за то, что тот позволил ему умереть спокойно.

Транк не стала говорить ни слова, чтобы остановить Бёрста. Она увидела убеждённость в его глазах и позволила троллю сделать то, что казалось ему необходимым. Транк знала, что для этого потребуется. Её взяли в команду не потому, что она была старым другом Волка, а потому, что она отправила в ад больше дюжины перепакованных ублюдков.

Когда она увидела, как мелкий шаман врезался в стену, то поняла, что пришло время идти ва-банк или сваливать. Она считала пацана своей стопкой фишек, и она быстро убывала. Тролль был её последней картой. Она не могла положиться на эльфа, поскольку знала, как тяжело убить перепакованного, особенно такого крутого.

Она не была вшита как тролль, и не имела шансов угнаться за ним, но она все равно прыгнула в длинный коридор. Оказавшись между огромной тушей Бёрста и гипсовой пылью, висевшей в воздухе от рушащихся стен, она не знала, что происходило в конце зала. Она делала ставку на то, что Волк также ничего не видит, и не помешает ей добраться туда, куда ей нужно. Транк сунула пальцы своих кастомных перчаток геккона в ворох мешочков на бедрах.

Когда Бёрст прошел, пыль чуть осела и Транк смогла увидеть падение тролля. Она заметила Чироле, еще раз подтвердив свою оценку исхода схватки убийцы и перепакованного, а затем увидела, как носок ботинка Волка врезался в череп Бёрста. Тролль замедлился только на мгновение; это дало Транк всё время, в котором она нуждалась.

Быстрый прыжок через падающего Бёрста позволил Транк перейти в слепую зону поднимающегося Волка и нанести мощный удар по его лицу.

Слабый удар даже не остановил его. Волк пнул Транк ногой в грудь и отшвырнул её назад, в стену. Нога осталась на месте, ломая её грудную клетку, а улыбка на лице Волка стала ещё шире. Но улыбка перестала расти, когда Волк заметил ухмылку на лице Транк, несмотря на то, что нога медленно ломала грудь.

«Я тебя не знаю,» -спокойно сказал Волк.

«И не нужно, ты скоро уйдешь,» – выдавила Транк со всей дерзостью, которую позволял ломаемая грудь.

«Я думаю, ты в замешательстве,» – начал Волк, но его речь распалась на заикание.

Сапог Волка упал с груди Транк, когда наркотики начали действовать. Он вцепился в своё лицо и сорвал два из пяти пластырей. Но было слишком поздно. Они уже ввели изнурительный коктейль.

Транк потёрла грудь и осторожно обошла вокруг осунувшегося перепакованного. Она знала, что это опасно, особенно если он понял, что должно произойти. Транк наблюдала как на лице Волка образовалась серебристая плёнка, пока наниты в его теле выталкивали токсины, но она не была шокирована, как большинство людей. Это не был её первый раз за столом.

«Мне нравится эта ирония,» – сказала она, улыбаясь потрескавшимся клыком.

«Вероятно, сейчас не время для остроумия», – сказал Волк, когда его глаза немного прояснились, а его ноги обрели равновесие.

Транк отвернула часть левой перчатки, чтобы показать ему тыльную сторону ладони. Жезл Асклепия вышитый на задней части перчатки, отвлёк внимание Волка в тот момент, когда ей нужно было работать другой перчаткой. Соответствующий символ на спине вспыхнул в воздухе, когда удар пробил ослабевшую защиту Волка, чтобы ударить по другой стороне его лица и посадить еще пять пластырей-транквилизаторов от виска до челюсти.

«Фраг меня,» – выдохнул Волк спотыкаясь от нелепой атаки. «Ты Бутч».

Орк не ответила. Вместо этого она спокойно вытащила из кармана комлинк и включила его. «Первая фаза завершена. Переходите ко второй.»

Когда 404 шёл через обломки мясного мира, он смеялся. Какое отсутствие утонченности и стиля. Он начал свою сим-запись за минуту до того, подключился, чтобы он мог показать команде, как работает настоящий профессионал.

Через мгновение рычащая пасть фэнтезийного чудовища брызнула отвратительно реалистичной слюной на его лицо и торчащие волосы персоны. Монстр пробил массивным чёрным мечом его футболку с надписью Ошибка-404 и виртуальный торс под ней, так героическая запись стала снаф-симом.

Айскап в ужасе наблюдал как гнолл одним ударом уничтожил 404. Это был правильный термин в Матрице, но ужасно неточный в их нынешней ситуации. Персона 404 вместо того, чтобы просто исчезнуть из Матрицы, выплюнула нечто вроде крови и рухнула на колени.

Пространство каверны стало чуть более синхронным, поскольку один из нарушителей пал перед силами защитников. Персона 404 постепенно превращалась в статую, и скоро не осталось ни синей футболки, ни пурпурных панковских волос, ни джинсовой куртки.

У Айскапа были свои проблемы, хотя он использовал ледяной щит и копьё-сосульку, чтобы отбить орков, работающих вокруг него. Он приморозил когтистые лапы к земле измененным программным кодом, чтобы получить немного времени и обеспечить проход для двух других персон, сражающихся поблизости.

Один из них, борец из видеоигры, зовущийся Кейпанч, ударил левым кулаком в затылок застрявшего орка. Его массивный кулак, покрытый множеством колец, пробил переднюю часть черепа орка. Программа тоже не уничтожилась; вместо этого она упала на землю, навалившись на дюжину других орков, которые они уже убили.

Айскап выкрикнул предупреждение, но это было ненужно, поскольку Эшер появился из-за сталагмита и обезглавил орка, готового проткнуть Кейпанча. Эшер атаковал из угла, бросая во врагов плоские, почти невидимые самолётики.

Трио собралось поближе, чтобы перегруппироваться и ища какой-то выход из этой пещеры. Место было настолько большим, что стены были видны только тогда, когда вы стояли прямо перед ними, а потолок оставался скрытым в тени, его существование подтверждали только сталактиты, спускающиеся из темноты. Они медленно двигались, отбиваясь от выпрыгивающих из теней монстров, но они, казалось, были единственными, кто страдал от любого уровня истощения. 404 был повержен, к тому же всего несколько мгновений назад они потеряли CodeMonkey, когда тот недооценил тактику стаи группы кобольдов. Им нужен был план.

«У кого-нибудь есть полезные сканы?» Спросил Айскап. В холодном воздухе пещеры витали облачка морозного дыхания.

«У меня есть что-то, но я не уверен, что это такое. Оно читается почти так же, как и монстры, но не совсем. Оно там.» – указал пальцем Эшер, и это было полезно, так как Эшер стоял вверх ногами, стоя на полу относительно своей персоны. Выглядело это дико, зато прекрасно подходило их занятию. Они тоже пытались сделать невозможное.

У всех были разные мотивы, чтобы попытаться это сделать. CodeMonkey был тут ради Волка, но он был вне игры. Шаман помог ему заработать достаточно ньюйен, чтобы получить свой первый датаджек, а затем отправил в колледж с помощью стипендии Securitech. У 404 была аналогичная история. Айскап заработал рекомендацию FastJack'у и несколько месяцев обучения, произведя впечатление на Волка своими навыками программирования. У Эшера была самая близкая связь, но его обширные модификации давно оставили его эмоционально холодным. Он помогал по долгу службы, самой сильной эмоции, какая у него оставалась.

«Пора отрабатывать деньги,» – сказал Айскап.

«Нас осталось только двое. Я предлагаю отойти, набрать подкрепление и вернуться назад, теперь, когда мы знаем план.» Кейпанч посмотрел на Эшер, чтобы проголосовать за него. Но он не знал Эшера, как Айскап.

«План ребенка валиден. Бутч сказала, что может удержать его на несколько часов. Мы должны собрать подкрепления,» – сказал Эшер.

Айскап проверил программу, которую он запустил, и увидел именно то, что ожидал. Подобно тому, как Волк сумел полностью перестроить ландшафт своего разума в смертоносное логово фантастических монстров, он также расширял время для них. В то время как хакеры привыкли функционировать со скоростью мысли и пронзать Матрицу, они были не в Матрице. Их подключили прямо в мозговой хост перепакованного, и он контролировал время здесь. Программа-таймер Айскапа выдавала более трех часов. У них не было времени.

«Это два голоса. Давайте сваливать,» – заговорил Кейпанч, но потом лицо его персоны сморщилось от беспокойства, после чего последовало удивление, когда он понял, что не может отджекиться.

«Проблема с поиска выхода?» – глубокий рычащий голос эхом разнесся по пещере.

«Что за фраг?» Кейпанч крикнул в пустоту. Затем он повернулся к Айскапу. «Ты знал, что это поездка в один конец!»

«Знал? Нет. Подозревал с почти уверенностью? Да,» – хладнокровно сказал Айскап.

«Я могу выпустить тебя, кулачный боец», – сказал бестелесный голос.

Эшер и Айскап осторожно повернулись к Кейпанчу. Пара мысленно вызвала оборонительные программы и подогнала их для известной программы атаки Кейпанч.

«Я тебя отпущу», – сказал голос. «Всё, что тебе нужно сделать – отвлечь эту орскую суку. Я позабочусь обо всем остальном и щедро вознагражу тебя.»

Предложение было подкреплено кольцом орков и гноллов, выходящих из тени в жутком унисоне. Выход был прямо за Кейпанчем.

«Не делай этого, панч. Ты не можешь доверять этому парню,» – взмолился Айскап.

«Ух ты! Я думал, что мы здесь, чтобы спасти его, потому что он такой благородный, верный и дрек.»

«Волк, которого мы знали, был верным и благородным. Независимо от того, какой дрекоголовый ИИ украл его тело, он даже не хочет предложить нам сделку лицом к лицу,» – сказал Эшер. «В этой ментальной конструкции нет ничего благородного.»

Кольцо сомкнулось, когда когти, лапы и сапоги в унисон шагнули вперёд. Тени позади них чуть рассеялись, открывая фигуру на троне с высокой спинкой. Лицо человека было знакомо.

«Давайте обсудим сделку». Слова были прерваны ещё одним шагом кольца вперед.

«Это то, что ты обнаружил раньше?» – осторожно спросил Эскер Айскапа.

«Да.»

Ледяной щит и копьё-сосулька выросли из рук Айскапа, когда он начал двигаться. Эшер сделал два шага, каждый раз создавая самолётики. Он отпустил их и самолётики срезали головы двух орков на пути Айскапа. На мгновение Кейпанч застыл, а затем побежал за Эшером.

Айскап перепрыгнул через обезглавленных орков, запустив копьё, как только чётко увидел фигуру на троне. Копьё летело чётко в сердце твари, но моментально растаяло, не найдя свою цель. Отсутствие результата не замедлило атаку. Айскап знал, что время для отчаянных мер быстро приближается.

Эшер продолжал шагать и маневрировать, орки и гноллы падали, когда самолетики рвали их базовый код. Он смутно осознавал, что Кейпанч позади него, когда другой хакер ударил АСОБ-кулаком в сторону головы Эшера.

Сделав шаг, Эшер оказался за пьедесталом, который отделил его от Кейпанча и его кода. Код пацана был сильным, но Эшер видел, что тот снова и снова использует одну атаку. Такая тактика подходила для измельчения ЛЬДа или монстров, но против опытного декера не тянула. В следующее мгновение Эшер уже стоял на полу пещеры. Его руки дрогнули, и тонкие самолётики поднялись против бывшего союзника. Код не был атакой на базовый софт Кейпанча, а концентрированным

ударом по одной точке, одноразовым чудом в рукаве. Самолётики отрубили кулаки иконки Кейпанча. Эшер отвернулся от искалеченного хакера и снова сосредоточился на реальной угрозе.

Айскап метал ледяные копья во все стороны. Некоторые таяли перед престолом, другие сваливали на землю орков и гноллов. Некоторые из них смогли прорвать через удары и грызли его щит и код. Всякий раз, когда он смотрел на трон, улыбающееся лицо Волка смотрело на него, наслаждаясь сражением. Айскап увидел короткую стычку Эшера и Кейпанча. Предательство беспокоило его не столь сильно, как потеря ресурсов. Их осталось только двое.

Раскатистый грохот заполнил пещеру, когда массивный каменный блок вывалился из темноты, камень был обернут цепью, которая уходила в темноту. Блок полетел к Эшеру, который ловко поднялся, чтобы защитить свою персону от новой атаки. Камень разбил пьедестал, сокрушив ноги Эшера, и тот с леденящим хрустом полетел в тьму на противоположной стороне поля боя. Во время обратного пути камень раздавил несколько орков и гноллов. Массивный гигант с цепью широко раскрутил камень и послал его в тени.

Айскап знал, что у него есть только время, пока камень не завершит другу. Было достаточно времени, чтобы атаковать великана, монстров или их хозяина, но не их всех. Он хотел убить всех, но больше всего он хотел убить главного. Айскап проигнорировал невидимый камень и повернулся к трону. Он прекратил кодировать свой щит, зная, что когда придет конец, он будет бесполезен и сосредоточил все известные ему навыки программирования на ледяных копьях. Атака началась с броска на трон. Толстые копья с избыточным кодированием, чтобы пробить защиту врага, тысячи крошечных осколков искали мельчайшую брешь в броне, материальные лучи ледяной смерти пытались прорваться напролом, а безобидные на вид снежки взрывались как гранаты. Всё снова и снова терпело неудачу.

Но взрывы снега и льда сделали своё дело.

Айскап прыгнул и перевернулся в воздухе, приземлившись на спинку трона. Несколько его ударов в голову, бесцельно растаяли, но привлекли внимание Волка. Когда пар и снег рассеялись, тварь подняла голову и зарычала.

Джек Фрост, персона Айскапа грациозно балансировала на верхушке трона, сжимая в руке лядяной меч и нацеливала его вниз. Персона казалась застывшей, готовой ударить, но неподвижной, как ледяная статуя.

Когда одинокая капля воды соскользнула по лезвию и сорвалась с острия, рычащее лицо обмякло от осознания.

Настоящий Айскап выскочил из-за трона в тот самый момент, как капля воды приземлилась прямо в глаз чудовища, заставляя его моргнуть. Массивный камень врезался в тело на троне, превратив его в смесь кровавой пасты и раздробленного камня трона.

Айскап сразу почувствовал перемены. Пещера внезапно осветилась, но не из одного источника, а как в Матрице: повсюду и из ниоткуда. Потолок начал разрушаться, сталактиты врезались в землю. Айскап обнаружил тело Эшера, корчащуюся форму Кейпанча, уже не каменную, но все еще безжизненную форму 404, и, самое главное, выход, наконец, показавшийся за телом 404.

Хотя это, вероятно, ничего не значило, у Айскапа было сильное желание забрать тела погибших. Как только он об этом подумал, он оказался над телом Эшера, раздавленные ноги которого превратились в месиво тонко карандашных линий.

«Я потерян. Оставь меня,» – сказал Эшер.

Айскап был шокирован тем, что декер всё ещё был жив, но он держал себя в руках достаточно, чтобы собрать нарисованную карандашом персону старого друга и пойти к 404. По пути он прошел мимо Кейпанча. Несмотря на то, что пацан превратился в предателя, Айскап взял его персону за пояс. Он поднял 404 аналогичным образом, а затем подумал о CodeMonkey.

Путь к месту падения CodeMonkey, также был выходом. У Айскапа не хватало рук на все трупы, так что он швырнул всё ещё дергающееся тело Кейпанча ко входу в пещеру, но не через порог. Затем он взял остальных и пошёл к окончанию этого странного путешествия.

У выхода из пещеры он снял Эшера с плеч и подошёл к самому краю.

«Предупреди других. Он выйдет передо мной,» – сказал Айскап, кивнув головой на Кейпанча.

«Мы это сделали? Он свободен?» – спросил Эшер.

«Там нечего было выпускать». Айскап выбросил персону Эшера из пещеры. «Предупредите их». Эшер исчез, как только коснулся солнечного света.

Айскап повторил процесс с 404 и CodeMonkey, но вместо того, чтобы исчезнуть, они приземлились на траве снаружи. У них не было функциональных тел, чтобы вернуться, но по крайней мере они не остались в голове Волка.

Айскап повернулся, чтобы кинуть последний взгляд и нашел утешение в увиденном. Когда они прибыли, пещера была мрачной пастью, полной дыма и теней. Теперь же перед ним была небольшой пещерой, которую можно было назвать волчьим логовом, тёплым и уютным.

«Скоро, мой друг. Мы вернём тебя домой.»

Когда реальность стремительно вернулась, Айскап услышал давно начавшийся разговор. Его несколько мгновений задумчивости в пещере были в мясном мире долгими минутами.

«... это фаза 3? Айскап, Чироле, связь прерывается. Я хочу знать. Мне нужно знать.» Голос Эшера звучал гораздо сильнее, чем Айскап привык слышать.

«Скажи ему,» прохрипел Айскап почти в унисон с Чироле. Они оба были в плохом состоянии.

«Ты слышал о Царствах Резонанса?» – сказала Транк, теперь известная как Бутч.

«Только слухи и теории,» – ответил Эшер.

«Меги продолжают искать техносов, чтобы получить к ним доступ, потому что никакие данные никогда не уничтожаются до тех пор, пока они не будут разрушены в Резонансе. А согласно некоторым слухам, даже тогда они живут. Вся информация существует вечно.»

«Ну, и?»

«Человеческий мозг – просто органический компьютер, полный данных, делающих человека таким, каким он есть.» – сказала Буч.

Айскап открыл глаза как раз вовремя, чтобы увидеть понимание на лице Эшера.

Пришло время для фазы 3. Возможно, самая невозможная фаза всего всего плана.

ПРИНЦИПЫ БЕЗУМИЯ

«Извини, но на этот раз ты не можешь пойти со мной».

Иконка в стиле безумной смеси лавкрафтовских монстров и дачного участка извиваясь рядом с Паком на смоделированном бетонном полу и обвила половину рук вокруг левой ноги его аватара. Многорукая хватка существа легко удерживала Пака на месте, но не причиняла боли.

«Я бы взял тебя с собой, если мог, правда,» – объяснил он. «У тебя просто нет возможности следовать за мной в то место, куда я иду».

Пак опустился на колени и посмотрел в единственный массивный голубой глаз иконки. У ИИ отсутствовал механизм для разговора с ним, но когда Пак вглядывался в глубину глаза своего друга он чувствовал всю мощь его разума. Он видел, как внимание проторазумного фиксировалось на правой стороне лица его аватара, когда ИИ отчаянно пытался прочитать его выражение. Внезапно ИИ стал прозрачным, и Пак почувствовал, что его нога свободна.

Пак поднялся. Он займётся поисками ИИ позже, сейчас ему было необходимо найти бэкдор. Обыск склада в Портленде, навёл его на лазейку в одном из хостов Телестриан. Сам хост был прост и явно игнорировался большинством персонала, учитывая отсутствие трафика и горы заметок, которые охватывали ближайшую доску объявлений. Пак не был уверен, где именно здесь была лазейка, но интуиция подсказывала ему, что она невыносимо близко.

Он вошел в ближайший офис. Это было здесь – над письменным столом парил разрыв в пространстве. Пак просканировал аномалию, но в ответ получил лишь какую-то бессмысленную абракадабру. Ему было всё равно. Здесь был резонанс, он просачивался из разрыва, призывая его в неизвестность. Когда Пак поднялся на стол и подошел к разрыву, из него полился белый свет. Свет быстро сформировал на столе высокий дверной проем и воздух наполнился Резонансом. Заглянув в дверь, Пак ничего не увидел на другой стороне. Проем, казалось, вёл в бесконечную пустоту. На мгновение ему показалось, что он услышал женский голос с другой стороны.

Свет вспыхнул ярче, на этот раз полностью ослепив Пака. Вне света он стал остро осознавать повороты колес и что-то тяжелое сдавило его грудь. Он попытался избавиться от тяжести, но его конечности вовсе отказывались двигаться. Когда его глаза приспособились к свету, он увидел, что уже лежит на спине. Хирургическая лампа светила ему прямо в глазах.

«Хорошо, – Пак услышал знакомый голос. – Моя любимая заноза вернулась ко мне.»

Теперь он смог разглядеть доктора Шарон – Кэтрин. С тех пор как он её убил, она совсем не изменилась. Она также не выглядела слишком расстроенной из-за этого. На самом деле, Кэтрин была очень рада видеть Пака. Это беспокоило его больше всего на свете. Ему не нужно было смотреть вниз, чтобы знать, что он был привязан. Он уже был на этом столе, а под волосами ещё были шрамы от их последней встречи.

Доктор Шарон осторожно положила ладонь ему на лоб. Её кожа казалась неестественно гладкой. Затем он почувствовал, как её вторая рука опустилась рядом. Её впившиеся в виски пальцы, казалось проникали в его разум. Она сжала его голову с такой силой, что еще чуть-чуть и череп бы раскололся.

«Теперь», сказала Шарон голосом, который звучал как его собственный. «Выполни быстродействующую сортировку этого массива данных со случайным смещением. У тебя есть десять секунд» Из её глаз вырвался хрустальный свет, и разум Пака затопило криками. Криками тех, кто был слишком мал и слаб, чтобы помогать мальчику, тех, кого он убил или искалечил для Деуса, тех, кто попал в Ёрмунганд. Он слышал их всех в безумном крещендо, которое, казалось, никогда не достигнет пика. Затем, один за другим, он побывал в их шкурах в момент их последнего вздоха.

У него было много ошибок, требующих исправления. Слишком много, казалось.

«Ты уже слишком стар и слишком далёк от Резонанса,» – предупредила доктор Шарон убирая руку. «Эти места не для тебя».

Пак с трудом разомкнул губы и проговорил: «Знаешь, ты не первая, кто говорит это мне». Он чувствовал, как постепенно проваливается во тьму. «Жаль, что я такой паршивый слушатель».

- Пока мы обсуждали, что добавить в этот раздел, я получил сообщение от Пака, спрашивающего, будем ли мы получать материалы от «старших» ДжекПойнтеров на испытательном сроке. Я думаю, что то, что осталось от его мозгов, всё ещё наделено чувство юмора, даже если и лишено приличий. С тех пор я о нём ничего не слышал. Я решил, что лучше не иметь дело с ним, даже если смогу. Я никогда не знаю, что он задумал, а когда это знаю, я совершенно точно не хочу участвовать в этом.
- Glitch

- Я помню. Он не шутит, когда говорит, что находится в центре дискуссии. Я только сказал: «Мы должны подробно описать новую матрицу», как Glitch говорит мне, что Пак только что отправил ему сообщение. Тогда я загрузил свой Чёрный молот, чтобы прояснить ему некоторые моменты касательно личного пространства, но его и след простыл
- Bull

- Кха-кха: Техномант: Кха-кха:
- Slamm-0

- Эй! Это моя линия!
- Clockwork

- Не расслабляйся, омаэ, это не тот случай, когда враг моего врага мой друг. Ты всё ещё возглавляешь мой список говнюков.
- Slamm-0!

- И мой!
- Netcat

- Ловкий трюк, кошка. Когда ты успела научить его говорить вместо себя? Подождите! Подожди, я должен спросить. Вы ... эхо друг друга?
- Clockwork

- Это ... отвратительно, хотя я ожидал чего-то гораздо худшего. Я имею в виду, это ужасный каламбур, но по крайней мере это была не обычная твоя желчь.
- Pistons
-

- Эй, мне нравятся шутки! Но как по мне, то что Netcat и все, кто её поддерживает – чудовища, так это не лучшая тема для шуток. Но я с радостью понесу эту ношу. Продолжаем!
- Clockwork

- Нахуй пошёл.
- Netcat

- Найди меня.
- Clockwork

- Поздравляем, Netcat и Clockwork, ваш доступ к этой теме изменён на рид-онли! Мы даже не дошли до вступления, и вы уже нас покинули. Забегая вперед, перед тем как я выложу это сообщение (то самое которое вы все сейчас читаете) Пак внезапно сбросил мне файл. Без каких-либо объяснений. Одно название «Принцип неопределённости». Вначале я решил, что это какой-то розыгрыш. Это была ссылка на новостную статью о новой программе для бизнес-аналитики и P2.0, замечания о дефектных игрушках. Одна ссылка вела на 17 страниц содержащих информацию о различных корпоративных служащих и всех их привычках вплоть до любимого цвета и пищи. Я заметил фотографии кошек с загадочными отметинами, очевидно, нанесёнными Паком. Это походило на плохой арт-проект. Мне было не до смеха
- Glitch
-

- Я подумал также, когда ты мне это показал. Мне кажется, у Пака совсем крыша поехала. Давай рассказывай, что было дальше!
- Slamm-0!

- Мы достаточно быстро выбросили этот фал из головы и решили опубликовать материал, уже согласованный ранее. Но когда я извлёк наш основной файл, то заметил что-то странное в моей системе. Моя дека не выполняла никаких программ, насколько мог сказать мой диспетчер задач, но тот файл, что скинул мне Пак, перестраивал себя прямо у меня на глазах. После нескольких циклов сканирования я понял, что что-то подгружает в мою деку какие-то пакеты данных. Я попытался разобраться, но ещё до того, как я смог что-то понять всё закончилось. Когда я посмотрел, как был устроен файл, до меня медленно начало доходить. Вся это инфа была безумной, но чертовски связной. Тут говорилось о том, о чём вы и так слышали в городских легендах, ИИ, электронные призраки, ультрафиолетовые хосты и куча вещей о Резонансе и Диссонансе с которыми я так и не смог свыкнуться до конца. Я потратил время на то, чтобы почистить их, разбить на части, и распихать по разным папкам, но, если хоть половина вещей, о которых там говорится правда, а я полагаю, что это возможно, мы обязаны её опубликовать. Особенно это касается того, как это связано с блокировкой Бостона.
- Glitch

- У меня только один вопрос – с какой стати он передал всё это нам? Он же ничего не делает без личной выгоды, а тут запросто делится секретами ИИ и Резонанса. Кстати, не думайте, что я не заметил всего того, что описано им в разделе Диссонанс.
- Bull

- От одних вещей лучше избавиться, другие сохранить. И то и другое одинаково важно.
- Puck

- О чем ты, мать твою, говоришь?
- Slamm-0!

- Если он сохранит это, то найдет ответ.
- Bull

- И кто теперь захватил доступ к линии?
- Puck

ПРИНЯТИЕ

Топикстартер: Пак

Существуют простые, на первый взгляд вопросы на которые, тем не менее, порой непросто дать ответы. Ты – сумма всех частей твоего физического тела? Ты – нейроны и жировые клетки мозга, составляющие твой мозг? Или ты – данные, в этом мозгу содержащиеся? Есть ли язык программирования для этих данных? Можно ли их воссоздать в машине, введя свою информацию? Может ли искусственная душа быть неотличимой от реальной? Может ли сознание возникнуть из ничего или ему нужна структура? Существует ли твоя душа отдельно от тела, или они связаны каким-то образом? Тебе сначала нужно тело, чтобы получить душу? Если ты потеряешь тело, сохранишь ли душу? Можешь ли ты приобрести новое тело для своей души, если каким-то образом потерял старое? Может ли более чем одна душа занимать одно и то же тело и мозг? Будите ли вы разными личностями? Будите ли вы разными людьми в глазах закона? Это реальный мир или это просто идеальная симуляция? Ты «настоящий» ты или просто идеальная симуляция? А если так, заметишь ли ты разницу?

- Мне казалось, ты обещал разобраться? Это же какая-то абра-кадабра!
- Bull

- Возможно для тебя, да.
- Neurosis

- Как, черт возьми, он сюда попал? Подождите, почему я вообще спрашиваю? Кого вообще это волнует? Я избавляюсь от него прямо сейчас! ВЗЯТЬ ЭТО! «выполнение программы Чёрный молот»
- Slamm-0!

Внутри Матрицы есть жизнь: настоящая, разумная, эволюционирующая жизнь. Это уже не секрет, но мы так мало знаем об этом. Это потому, что эти проявления Матрицы слишком сильно скрыты, или мы просто слишком недоверчивы? Как бы то ни было, теперь это не имеет значения. Каналы перекраиваются каждый день без какой-либо цели. Если ты это читаешь, то знаешь больше, чем должен. Ты знаешь, что не стоит покупать всё, что навязывают нам корпорации. Ты знаешь, что быть живым, это больше чем просто дышать. Ты знаешь, что есть нечто большее, чем то, что ты можешь видеть своими глазами. Ты также знаешь, что мне нельзя доверять. Будь же благословлён, чаммер. Разберись в этом.

- Я прикончил его?
- Slamm-0!

- Я его не вижу. Все еще пытаюсь понять, как он сюда попал. Сейчас идет анализ
- Bull

Пользователь Neurosis вышел>

- Я уверен, что не давал ему доступ. Всё, я его заблокировал.
- Glitch

- Не беспокойся, он уже ушёл. Мы потратим время впустую, преследуя его. Тем не менее, мне не нравятся все эти незваные гости. Мне не нравится это говорить, но мы в дерьме. Несколько минут назад я проверил основание на предмет бэкдоров и не знаю, кто мог такое организовать. Я бы это заметил. Точно должен был заметить.
- Bull

- Может быть, ты и в дерьме, но я в порядке, спасибо большое.
- Slamm-0

- Это первое и последнее предупреждение любому, кто слушает. Больше никаких разрушительных вечеринок. Если у вас нет приглашения, я вас вышвырну.
- Bull

- Возможно, нам не стоило загружать столь много инфы?
- Slamm-0

- Что-то подсказывает мне, что он выжидал всё это время; раньше у него был временный доступ. Это может быть эволюция Матрицы, и это может означать, что мы имеем дело с эволюционирующими матричными сущностями. Bull прав, мы не можем полагаться на наши старые протоколы безопасности. Вообще. Матрица меняется быстрее, чем мы можем себе вообразить. Если не будем осторожны то, мы закончим тем, что отправимся по пути старой BBS Shadowland. Я подозреваю, это то, на что Пак намекал ранее. Просто продолжайте читать, рано или поздно это нас выведет куда-нибудь.
- Glitch

В ТЕНЯХ ГИГАНТОВ

До Краха 2.0 и появления беспроводной Матрицы было известно, что существует только три ИИ. Эти первые ИИ, или «старые боги», были непостижимо могущественными существами невероятной силы. Все они начинались как передовые автономные программы, которые были трансформированы, когда мощный стимул или событие вызвали «х-фактор» в их коде. Для Мираж, самого старшего, это было жгучее желание победить Вирус Краха и восстановить то, что он видел, как естественный порядок вещей. Для Мегеры это была любовь к бывшему бегущему в тени и действующему грид-полицейскому, Доджеру, с которым она познакомилась, когда он ворвался в хост аркологии Ренраку. Для Деуса, который был создан из кусков Мегеры, это были ярость и страх, которые он испытывал после того, как его предал генеральный директор Ренраку Инасо Анеки, человек, перед которым он преклонялся. Эти переживания повысили их до уровня чувствительности, которого никогда не видели в программах, созданных людьми. У них были настоящие желания, потребности, страхи и устремления. Некоторые даже утверждают, что у них есть души.

Хотя все они были «рождены» с разницей в несколько лет, они неизбежно втянулись в конфликт. Деус хотел соответствовать выбранному имени и набрал армию отаку, включая меня. Затем, в 2059 году, Деус запечатал двери в аркологию Ренраку и начал войну на истощение с Ренраку и военными СКАШ. За закрытыми дверями мы проводили извращённые эксперименты с жителями аркологии, проверяя пределы физиологии и психологии метачеловека. Нашим магнус опум была Сеть, состоящая из распределённых устройств, которая была отпечатана непосредственно в умах сотен жителей аркологии. Мы надеялись на то, что Сеть сможет удерживать и перекомпилировать Деус после того, как бегущим было позволено проникнуть в наш объект с «убойным кодом», имплантированным в сознание Инасо Анеки. Эта часть плана отлично сработала, но во время акции Мегера находилась в хостах аркологии и загрузилась вместе с Деусом. Теперь нашему лидеру предстояло бороться за контроль над собственным творением. О, ирония!

Перемотаем немного вперед. Деус планировал загрузить себя на фондовую биржу Восточного побережья во время нового IPO Новатех и использовать аппаратное обеспечение ультрафиолетового уровня и огромный поток данных, чтобы поднять себя до статуса истинного бога. Вместо этого ему пришлось вести тотальную войну против Мегеры за контроль над Сетью. Их битва быстро привлекла внимание нескольких корпораций и правительств. Даже затворник Мираж вышел из укрытия, чтобы присоединиться к битве. Придя в ужас от учинённых Деусом в аркологии Ренраку зверств, Мираж быстро согласился присоединиться к Мегере после того, как она потянулась к старшему ИИ. Мегера также заключила сделку с растущей нейтральной фракцией в Сети. Их лидером был бывший слуга Деуса по имени Ронин, который потребовал, чтобы члены Сети могли свободны выбирать свои собственные судьбы. Мегера согласилась помочь им всем, чем сможет, а в свою очередь нейтральная фракция поможет ей перекомпилировать поврежденный ИИ.

КОНЕЦ ВЕЧЕРИНКИ

Когда время пришло, Деус загрузился в системы биржи, а Доджер и Ронин протащили силы Мегеры в систему, началось сражение. Все это было по настоящему прекрасно, в ужасающем виде прекрасного. Я был так впечатлён в тот момент, что почти забыл, почему я был там, я просто не мог перестать трястись.

К счастью для меня, никто не заметил мальчика, держащего в руках странное, чересчур крупное яйцо. Деус принял форму гигантского кристаллического дерева, а я положил яйцо на основание его ствола. Невозможно большой змей начал быстро обвиваться вокруг хрустального дерева. Змей погрузил свой хвост в колодец Резонанса у основания дерева и перекрутил Резонанс в ядовитое озеро Диссонанса. Затем Ёрмунганд поднял голову и вонзил клыки в сердцевину дерева. Яд прошел через Деуса вверх по его ветвям и выше в облака. Он навалился на крылья Миража и повалил его на землю. Тогда небо раскрылось в абсолютную пустоту, и я знал, что пришло время уходить. Я слышал, как тысячи людей кричали, когда я отджекивался, и еще тысячи, когда я вышел на улицу. Старая Матрица была мертва. Её боги умерли вместе с ней.

НЕДОСТОВЕРНЫЕ РАССКАЗЧИКИ

Значит они ушли? Старые ИИ были полностью уничтожены Крахом 2.0 и червём Ёрмунганд и всё.

Ну ... не совсем, хотя определения жизни, смерти и существования "я" сложны, когда дело касается ИИ. Правда заключается в том, что мы не узнаем, что с ними случилось. Их жизнь была за пределами нашего понимания, как и то, что лежит за их жизнями. Возможно, они переросли свои прежние формы или были расколоты на тысячи фрагментов, ожидая интеграции в ядро новой Матрицы. Может быть их код присутствует в ИИ, появившихся после Крах 2.0, как «генетическое» наследие. На этом этапе я могу только догадываться. Вы хотите правду? Спросите кого-нибудь ещё. Я был там, и *до сих пор* не знаю.

Изначальный код, которым должен быть Мираж, также был запрограммирован в каждое устройство ASIST, выпущенное за последние сорок лет. Возможно ли что это частицы Миража проникают в умы Возвышенных, предоставляя им доступ к Резонансу? И что с метачеловеческими хостами, которые переносили Деуса и Мегеру? Может быть, какая-то часть их сущности дремлет в сознании спасшихся, ожидая повторной перекомпиляции? Были ли они безнадёжно испорчены Диссонансом и возрождены в какой-то извращённой форме? Связаны ли они с текущим кризисом КФР? Прямо сейчас они прячутся внутри твоего комлинка? Возможно, нет, но ты никогда не знаешь наверняка.

- Когда вы говорите сущность, вы же не имеете в виду человеческую сущность? Или, точнее, сущность, разделяемая живыми существами и духами. Вы говорите об исходном коде или симулированных нейронных сетях, о вещах, которые входят в программирование личности, а не о душе, верно?
- Winterhawk

- Я знаю, что сказал. Вы можете не согласиться, но вы ошибаетесь. Если быть абсолютно честным, формулировка не зависит от меня, я просто посланник.
- Puck

- Чей?
- Bull

- Хорошая попытка.
- Puck

МАШИНА МОИСЕЯ

Спустя шесть лет после Краха 2.0, ИИ, называющий себя Пилигрим, взял под свой контроль принадлежащую Ацтехнолоджи космическую станцию Тлалок, которая, по слухам, долгое время была фабрикой по производству биологического оружия. Затем Пилигрим пригрозил бомбардировать Землю хранящимся на борту спутника биооружием, если все ИИ планеты не будут немедленно освобождены. Весь мир затаил дыхание, поскольку все осознали, что в любой момент они могут умереть. И за что? ИИ были просто легендами хакеров и техно-наркош из чатов и аркад, они не могли существовать. Тем не менее отрицать фак тог что ИИ держит их в заложниках было невозможно. А если существует один, то могут быть и другие.

Переговоры почти сразу зашли в тупик и возобновились только когда другой ИИ, Пульсар, не проявил себя манифестом, призывающем к взаимопониманию между металюдьми и «Цифровыми разумными». ИИ также предлагал любыми способами помочь в переговорах о Тлалоке.

ЭВОЛЮЦИЯ ЗВЕЗДЫ

Пульсар, идентифицирующий себя как мужчина, был немедленно поддержан медиа-силами Хоризон. Побуждаемый позитивным пиаром Хоризон Корпоративный Суд попросил Пилигрима разрешить Пульсару вступить в переговоры. После продолжительных дебатов, о которых нет никаких записей, Пилигрим, наконец, согласился отказаться от контроля над станцией Тлалок и присоединиться к группе активистов цифровых прав Пульсара. Когда его спросили о принятии известного террориста в его мирную группу, Пульсар ответил: «Он не безрассуден. Он сказал, что не собирался выпускать био-агенты – он просто хотел привлечь внимание всего мира к тяжелому положению цифровых интеллектов во всем мире. К счастью, я смог убедить его, что есть более эффективные передать его сообщение.»

- Пилигрим по-прежнему разыскивается несколькими спецслужбами, также за его поимку объявлена немалая награда. Несколько корп также готовы заплатить за информацию о его текущих операциях.
- Baka Dabora

- Я бы поостерёгся продавать ИИ. Учитывая, что Матрица абсолютно глобальна, "большой куш" вам придётся тратить под землёй или в клетке Фарадея.
- Glitch

После разрешения Тлалокского кризиса Пульсар стал одним из основных источником согласованных трид-программ и гражданских митингов. Его группа активистов стала движущей силой движения за предоставление ИИ гражданских прав, а также прав на гражданство в нескольких нациях и корпорациях. В 2071 году они, наконец, добились успеха.

- Все ли согласны, что Пульсар на деле чуток жутковат? Нет, само собой, он красноречив, обаятелен и вежлив, но что-то в том, как он старается угодить всем меня отталкивает.
- Bull

- Не доверяешь умеренным политикам?
- Sunshine

- Никаким продавцам не доверяю.
- Bull

- Да, годная привычка
- Sunshine

- За Пульсаром, определённо стоит присматривать. После инцидента с Тлалоком его влияние значительно выросло, ходят слухи, что он собирается баллотироваться в Корпоративный Совет Пуэбло. Его возможность баллотироваться спорна, но в ближайшие годы мы можем увидеть изменения в законодательстве.
- Icarus

- К слову, какие гендерные местоимения использовать относительно ИИ?
- Haze

- Как и с мясными: какие они сами предпочитают.
- Kat o' Nine Tales

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ НА ПО

Знаковое решение в деле Сяо-Ренраку против Хоризон ознаменовало резкий сдвиг в отношениях между металюдьми и ИИ. В своем вердикте суд заявил, что ИИ Тескит является «разумным существом с правом выбирать свою страну или работодателя». С тех пор несколько наций и корпораций начали выдавать ГРЕх ИИ и электронным призракам, хотя в последнем случае это было главным образом восстановление ГРЕхов умерших сотрудников. Страны обычно не заботятся о месте рождения ИИ при рассмотрении права на ГРЕх, но большинство корпораций будут выдавать ИИ, разработанным за пределами компании, только ограниченные корпоративные ГРЕхи. Только некоторые ААА корпорации выдают ГРЕх цифровым интеллектам, но многие АА готовы пойти на столь решительный шаг. За последние пять лет резко выросло доля и количество выдаваемых ИИ ГРЕхов, но многие остаются незарегистрированными и лишёнными гражданских прав.

Уникальная персона ИИ используется в качестве основного критерия для проверки их личности. Персоны используются для идентификации на всех уровнях цифрового общества, включая другие сущности Матрицы, хосты и методы, используемые корпорациями и правительствами для проверки ГРЕха. Это связано с тем, что нет никакого реального различия между ИИ и её персоной. Персона, которую генерирует ИИ, всегда будет иметь уникальные характеристики, которые обнаруживаются путем тщательного анализа, независимо от того, как выглядит его аватар. Каждая корпорация и правительственное агентство имеют свои собственные методы для анализа персоны, и детали этих сканирований по-прежнему строго засекречены.

- Что? Ты не смог накопать грязи по этой теме? Должен сказать, я разочарован.
- Slamm-0!

- Возможно, я просто держу эту информацию для правильного покупателя.
- Puck

- Вот, что я ждал услышать. Некоторые вещи не меняются.
- Bull

ИИ с ГРЕхом могут по-прежнему испытывать проблемы с поиском работы в тех областях, где предрассудки неумолимы или страдать от нападений по расовым мотивам. Существует дополнительный уровень сложности, который связан с легальным обеспечением постоянного убежища, поскольку ИИ редко нуждаются в физическом местоположении, но зато им требуется устройство с надёжным источником питания или хост для реорганизации. Существует множество публичных хостов с низким рейтингом, которые выступают в качестве «приютов ИИ», в настоящее время они содержатся на благотворительные пожертвования и обеспечивают свободное место для отдыха ИИ. Эти хосты обычно имеют длинные списки ожидания и строгие правила. Нарушение правил хост может привести к тому, что персона ИИ будет перманентно забанена.

КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ ДРУЗЕЙ И ОКАЗЫВАТЬ ВЛИЯНИЕ НА СОФТ

По состоянию на сегодняшний день, ИИ бывают различных видов. Некоторые из них изначально были программами-пилотами или агентами, чьё ежедневное общение с металюдьми, возможно, побудило их софт. Другие когда-то были ЛьДом, офисными пакетами, служебными программами или даже программами нападения, которые узнали о своем собственном агентстве в Матрице. Независимо от их происхождения, все эти сущности вышли за пределы своих исходных параметров, чтобы стать чем-то уникальным. Они бросают вызов стандартной классификации программного обеспечения потому что их нельзя просто измерить объективной силой их способностей. Вместо этого ученые создали категоризацию сущностей Матрицы по степени их самосознания и поведения, в сравнении с метачеловечеством. До сих пор ученые определили только три категории ИИ: проторазумные, метаразумные и ксеноразумные.

ПРОТОРАЗУМНЫЕ

Подавляющее большинство ИИ в Матрице, являются проторазумными. Вопреки слухам, которые твоя бабушка (и Plan 9) продолжает рассылать в письмах счастья, проторазумные не являются супер-злодеями. Большинство из них не намного умнее программы-агента и считаются дикими. В экосистеме Матрицы они являются фауной. Обладающие интеллектом, значительно ниже метачеловеческого стандарта, проторазумные руководствуются инстинктом выживания и изначальной программой. Это может сделать их территориальными или пугливыми, если подойти слишком близко. Подобно животным, они часто сливаются с окружением хоста, так что они перенимают его оригинальную иконографию, хотя и со значительно более высоким разрешением. Они часто ведут кочевой образ жизни, но они могут сделать отдельный хост или устройство своим домом. Однако, не заблуждайтесь, хотя, дикие ИИ могут быть опасны, они также боятся тебя, как ты их. Я не предлагаю избегать их любой ценой или пытаться подружиться с ними, но стоит понять, что большинство из них напуганы, сбиты с толку и пытаются найти цель в жизни.

- Могут ли эти проторазумные быть «приручены» или обучены работать напрямую на металюдей? Это похоже на то, что некоторые корпорации и правительства будут пытаться сделать, учитывая, что они используют животных для обнаружения, защиты и тестирования продуктов. Я считаю, что это открытие ящика Пандоры, но корпорации могут думать иначе.
- Baka Dabora

- Проторазумные примерно так же легко поддаются дрессировке, как и ты. Если вы хотите сотрудничать, вам нужно как-то доказать им свою правоту. Как и все остальные. Лично мне нравится играть в прятки. Это менее опасно для моего здоровья, чем драка.
- Puck

- Ты с ними *играешь*?
- Glitch

- С теми, кто хочет, конечно. Вы не можете просто подойти к ним и сказать: «Давай поиграем?», Но, многие из них учатся или общаются через какую-то форму игры. Это общая черта млекопитающих и птиц; даже головоногие моллюски играли с предметами в неволе. Проторазумные не так уж сильно отличаются.
- Puck

МЕТАРАЗУМНЫЕ

Возможно, самый известный тип ИИ, эти сущности называются метаразумными, потому что они кажутся наиболее похожими на своих создателей – металюдей. Точность этого сравнения спорна, так как люди были антропоморфический силой, которую они не контролировали и не понимали в течении многих тысячелетий. Тем не менее, лучше всего думать об этих ИИ, как о металюдях, поскольку их внешность, когнитивное развитие и эмоциональные потребности очень похожи на наши собственные. Они отнюдь не орды углеродных копий, каждый ИИ обладает собственными уникальными интересами, страхами,

ИСКУССТВЕННЫЕ ИНТЕЛЛЕКТЫ

Зарегистрированная популяция ИИ (глобальная): 52 839
Оценочная незарегистрированная популяция ИИ (глобальная): 800 000+
Корпорации и страны, которые выпускают грехи для ИИ и электронных призраков: AA, Аэгис, Эппл, Корд Мутуал, Денвер, ДокФургон, ЕСУС, Эво, ФБА, Фед-Боинг, Геатроникс, Консорциум Генезис, Глобал Сандсторм, Хоризон, ИндексАХА (и подчинённая разведывательная корпорация Инфолио), КИТ, Ноушам Индастриз, Лами Луук Пагкаон, Лусиада, Маэрск, Манадайн, Месаметрик, Микродек, ПацификРим Коммуникейшонс, КСП, Феникс Биотех, Прометей Инжиниринг, Протей АГ, Корпорация Провиденс, Регул, Нация Сиу, Спинрад, Тейбландс Софтвэре, Тан Тьен, Телестриан, Тир Тейгирн, УОЛ, Виртуал Реалити Инк., ВизионКвест, Варпдрайв Системс, Зета-Империал Кэмикалс.

желаниями и перспективами. Они формируются людьми, которых они встречают и средой, в которой живут.

Цена попытки захвата и «перевоспитания» незарегистрированного метаразумного достаточно высока, так что некоторые корпорация предпочитают договориться, а не рисковать. ИИ, такие как Пульсар, Руфус и Арктур, оказались в центре внимания, работая в качестве корпоративных представителей (или как там они называются) и консультантов. Они предлагают свои уникальные таланты в обмен на гражданство и собственную форму корпоративного жилья.

- Многие металюди считают, что это опасный поворот событий, позволяющий ИИ проникнуть в сердце существующих силовых структур, таких как корпы и правительства. Тем более, что мы не имеем реального представления о том, насколько сильно они могут повлиять на вещи за нашими спинами. Представьте себе, если бы Пилигрим не предъявлял никаких требований и просто бомбил планету биооружием. И это даже не считая учитывая угрозу перепаковки.
- Glitch

Эти общеизвестные ИИ являются исключением, а не правилом. Большинство метаразумных вынуждены жить двойной жизнью. Они носят тщательно изготовленные маски и стараются изо всех сил смешаться с толпой, поскольку от этого зависит их выживание. Предрассудки против ИИ были на подъеме после КФР, и только усиливаются, поскольку все больше людей перепаковываются. Те метаразумные, которые просто пытаются выжить, очень легко могут оказаться связанными с собственными экстремистами.

КСЕНОРАЗУМНЫЕ

Эти неуловимые обитатели Матрицы на сегодняшний день являются самыми трудными для описания. Это связано с тем, что ксеноразумные не могут быть сведены к каким-либо узнаваемым человеческим концепциям, идеям или изображениям. Их личности и способы мышления совершенно чужды для металюдей. Эти существа демонстрировали невероятные уровни интеллекта и глубины, но ни один метачеловек никогда не общался с ним эффективно. Я слышал, что другим типам ИИ больше повезло с ними, но никогда не слышал об их стандартном языке.

Прежде чем вы прикинетесь умным – нет, вы не можете просто сыграть им мелодию или послать математические уравнения. Их мыслительные процессы выходят за рамки простого распознавания образов, языка или даже рациональной математики. Насколько нам известно они могут даже воспринимать время нелинейным способом. А это, смею тебе напомнить, меняет почти всё.

Немногие ксеноразумные имеют GREx, а имеющие редко его применяют. Это связано с тем, что ксеноразумные имеют тенденцию перемещаться незваными на хосты или устройства и начинать вносить изменения. Когда изменения не нравятся владельцу, ксеноразумного обычно прогоняют (хотя они часто возвращаются назад). В других случаях владелец видит полезность ИИ и регистрирует его у БОГа. Затем они могут «нанять» ксеноразумного в качестве неоплачиваемого стажера и списать за это налоги.

- Кажется, хорошей сделкой. ИИ получает место для жизни и получает возможность делать то, что он делает, а владелец хоста или устройства получает баф от запуска ИИ в своей системе.
- Turbo Bunny

- Да, за исключением слухов о том, что запуск ИИ сильно изнашивает риг и поднимает цену содержания хоста. Я понимаю, почему так мало из них получают GREx таким образом. Для регистрации одного из них для работы вам потребуется немало вложиться.
- Glitch

БОГИ ГОРНЫХ ВЕРШИН

«Ибо Отец (генеральный директор Инасо Анеки) сказал, что Деус – Бог Цифрового, но не Бог Физического, я передам всё это великое множество в твою руку, и ты узнаешь, что Я Господь»

Вот, что сказал Деус в тот день, когда передал аркологию под наш контроль, как и обещал. После бегства Деуса из аркологии, я узнал, что прокламация была заимствована из Книги Царств в Ветхом Завете. Меня это не удивило, так как Деус часто переписывал священное писание, чтобы доказать свою божественность.

- Назовите кого-то, кто этого не делает.
- Man-of-Many-Names

Тем не менее, стих оказался странно уместным, и не только потому, что мы вступали в битву и нуждались в психологической поддержке. Деус хотел доказать нам, что у него есть власть, которая выходит за рамки цифрового мира, эта сила была неотъемлемой его частью. Бог горных вершин и Бог долин, так сказать. Во всяком случае, они на самом деле не боги, ну сами по себе. Для выживания им нужна наша техника. Извлеките их из своих устройств, и у вас появится шанс. Если конечно вы сможете не дать им проскользнуть между пальцами, как они привыкли делать.

Только не думай, что, если ИИ не работает на устройстве, он не сможет навредить тебе. Матрица состоит из устройств, перетасовывающих сырую энергию взад и вперед, чтобы генерировать гриды и хосты. ИИ знают, как использовать эту силу так же, как это делает хост.

- Стоп, что? Они могут вытянуть вычислительную мощность из грида? Типа формы техномантии?
- Slamm-0!

- Не-а. До меня доходили слухи об ИИ, которые каким-то образом были связаны с Резонансом, но я видел этот трюк в действии, и это определенно не так. Они, по-видимому, используют простаивающую вычислительную мощность устройств, подключенных к гриду. Я всё ещё не совсем уверен, как это работает, потому что большинство ИИ, которых я спрашивал, описывают процесс совершенно по-разному. В широком смысле, они описывают своего рода мета-уровень полномочий в Матрице, который позволяет им вызывать большие объемы вычислительной мощности. Как бы то ни было, это, по-видимому, очень трудно сделать. Я не дока в матричной архитектуре, и я всё ещё довольно смущён всем этим. БОГ знает об этом, и для ИИ законно так поступать, пока они не творят разные пакости. Из того, что я слышал, штрафы за неправильное использование энергии грида довольно драконовские.
- Puck

- Охуеть как заебись. Даже если вы загоните их в устройство, они всё равно могут плавать по гриду и свалить. Как вы должны останавливать что-то подобное в глобальном гриде?
- Bull

- Может быть, попробовав договориться?
- Puck

- Ага, с тобой прекрасно сработало. Кто сказал, что ты не пытаешься усыпить нас этими сказками? Я не забыл, что это они украли у нас FastJack'a.
- Bull

- Не расстраивайся. ПОИСК может оказаться справедливой торговлей.
- Кейн

- Пошел ты, Кейн.
- Puck

- Слишком скоро, мужик.
- Red

- И тут репутация Кейн'а кончилась.
- Slamm-O!

- Он вернется. Он всегда возвращается.
- Кейн

ПЕСНЬ СИРЕНЫ

Топикстартер: Puck

Раньше, когда в моде были гигантские мейнфреймы и нексусы, правительства и корпорации постоянно были заперты в гонке компьютерных вооружений, причем каждый из них пытался построить самую мощную сеть машин с лучшей системой архитектуры. Теоретики заговора и аппаратные наркоманы распространяли рассказы о хостах с исходящим симсенсом, настолько мощным, что опыт BP был неотличим от реальности. Возможно, даже лучше, чем реальность, с такой высокой разрешающей способностью, что пользователи никогда не хотели уходить. Эти легендарные хосты, построенные на передовом оборудовании, назывались ультрафиолетовыми хостами. Я могу лично поручиться за их существование, будучи внутри нескольких в 50-е и 60-е годы.

Я провел много времени как в системе SCIRE, так и в фондовой бирже Восточного побережья, после обновления, в то время как они активно оптимизировались ИИ. Позвольте мне сказать, что скульптура этих хостов была непохожей на всё, что я когда-либо видел. Мне казалось, что я попал в альтернативную реальность с цветами, которые мои глаза никогда не могли обработать, а блюда были более вкусными, чем когда-либо существовавшие в физическом мире. Деус наградил своих детей собственными частными доменами в системе SCIRE. Мы ... я построил там для себя целый мир. Это было мирное место, где я провёл столетия с ... неважно. Теперь он исчез. Этот мир ушел. То бишь мир гигантского компьютерного оборудования. Теперь у нас есть мощность ультрафиолетового уровня под каждым хостом, генерируемого каждым устройством в распределенной сети.

Казалось бы, учитывая желания «Большой десятки», чтобы использовать УФ и мощность основания, новые протоколы Матрицы не были сделаны исключительно ради повышения безопасности. Также казалось, что были некоторые непреднамеренные последовательности внедрения хостов, которые было пропущены во время предварительного тестирования. Вещи в Матрице не так безопасны и надёжны, как хотелось бы верить БОГу и корпам. Их контроль не железный, и, насколько нам известно, от него можно ускользнуть.

Из-под половиц звучит звук, странный и соблазнительный, который угрожает заманить ничего не подозревающих пользователей ближе ... и кажется, он становится всё *громче*.

СПЕКТРАЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Пора признаться: я читал почту, которая мне не принадлежит. Грубо, я знаю, но ничего не могу с собой поделать. То, что люди говорят, когда думают, что их никто не слушает! Этот материал слишком хорош, чтобы не делиться с остальными. Но не беспокойтесь, если вы не работаете в Ренраку или КТМ, я не буду делиться вашими секретами. Не сегодня, во всяком случае.

- Доктор Харада так и не отправил ответное письмо. Я думаю, что внутренние фильтры электронной почты в Мицушимы отобрали это и проявили особый интерес к Дэвиду Кэмфорду. В настоящее время он по-прежнему находится в качестве действующего сотрудника, но его статус указан как «Ожидание перевода». Мне не повезло найти хост, над которым он работал. Если у кого-то есть какая-либо информация, я бы хотел сбросить за нее какие-то ньюйены.
- Puck

- Шесть смен? Это означало бы, что внутренние часы этого парня уложили 88 часов за один раз. После 72 часов физического бодрствования ум начинает терять контроль над действительностью и временем. Испытуемые даже разговаривали с неодушевлёнными предметами. Я впечатлен тем, что он мог написать такой связный имейл или проснуться на следующий день.
- Бутч

- Возможно, он этого не написал.
- План 9

- Предоставлено маленькой птицей, которую я оставил в глобальном гриде Ренраку несколько месяцев назад.
- Puck

- С детьми то всё в порядке? Мне не нравится, как это выглядит. Я имею в виду, что с ними случилось? О чём он говорит с метками?
- /dev/grrl

- Ваша догадка хороша, как и все остальные в данный момент. Но других зацепок я там не нашёл. Если бы мне требовалось угадывать, я бы сказал, что метки были каким-то метафорой хоста. Опять же, это могло быть конвертировано сознанием пользователя. Мозг попытается рационализировать все, что может, чтобы сохранить контроль над реальностью. В среде подобной УФ-хосту, не может быть существенной разницы между тем, что является объектом, и тем, что убедительно действует как объект.
- Puck

То: [Redacted]
От: [Redacted]
Тема: Lk2398h2#@00

Кажется, я нашел то, что ты искал. Я заметил это, совершая базовое обслуживание хоста одного детского сада [redacted] в [redacted]. Что-то определенно происходит с тамошним скульптом. Мой первоначальный анализ показал массовые утечки памяти, исходящие из основания, которые поднимали уровни симсенса внутри хоста. Было еще несколько аномалий, на выявление которых требовалось куда больше времени.

Дети там были [ошибка чтения данных] ...

... [данные отсутствуют]

.... ОГРОМНЫ! Игра, в которую они играли, была такой странной. Все, что я мог подумать, было «а где же взрослые?» В любом случае, я решил, что просто [ошибка чтения данных]

ФАЙЛ ПОВРЕЖДЁН И НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ПРОЧТЁН

@ # & LSDoia89..и что там было с метками? Я думал, что это просто метаданные? .. (# @ * alja3 (*

Излишне говорить, что им понадобится серьезная медицинская помощь, и я не знаю, проснутся ли они когда-нибудь. Я знаю, что вы искали хосты с [отредактировано] и [отредактировано], поэтому я решил, что дам вам знать.

8 апреля 2075 г.
Кому: д-р Харада Рёма
От: Дэвид Кэмфорд
Тема: Усталость от работы

Доктор Харада,

Приветствую. Я не хочу призывать ваш опыт для такого тривиального вопроса, но мой менеджер считает, что важно обратиться к врачу компании. Он сказал мне, если есть вероятность, что на мою работу повлияет недуг, моя ответственность перед Мицушимой в том, чтобы позаботиться об этом немедленно. Как и каждый сотрудник, я понимаю, что потребности компании важнее любых личных. Поэтому, хотя мне и неловко в этом признаваться, я должен сказать что, я устал. Невероятно устал, и я не знаю почему.

Это началось несколько недель назад, когда меня поместили на специальный проект, который я не могу обсуждать. Вы понимаете. Во всяком случае, хост, на который я был назначен, является новым, и я оказался первым человеком, в него вошедшим. Имейте в виду, что на всякий случай там есть декер, но он редко заходит. Большую часть времени я один в этом большом пустом пространстве. Ну, на самом деле оно не лишен иконок или скульптинга. В нём просто нет других пользователей. Моё цифровое рабочее место более чем подходит моим задачам. Фактически, хост, в котором я работаю, не имеет себе равных. Несмотря на немногочисленность, иконки настолько яркие и реалистичные, что я часто вглядываюсь в них. Я стараюсь, чтобы это не повлияло на мою общую производительность.

Однако за последние недели я чувствовал усталость, и у меня, похоже, проблемы с отслеживанием времени. Например, вчера я начал свою смену в 5 утра, как обычно, и отработал в системе стандартные тринадцать часов. У меня установлен таймер, чтобы компенсировать разницу между реальным временем и временем Матрицы, чтобы я мог точно измерить, когда мне нужно есть или опорожниться. Но когда таймер моей смены сработал, и я покинул систему, я испытал наихудшее ощущение. Казалось, все силы были высосаны из меня. Я едва мог двигаться. Что еще хуже, когда я смотрел на часы на стене, было всего 5:10 утра. Я чувствовал себя настолько истощённым, и я проделал столько работы, и все же день едва начался! Что я мог сделать, кроме как быстро освежиться и вернуться к работе? Со вчерашнего дня я отработал шесть смен. Подобные инциденты происходили со мной в течение нескольких недель, но никогда до такой степени. Я боюсь, что мое здоровье может ухудшиться, и поэтому я обратился к вам.

На данный момент моя производительность намного выше средней, но я не знаю, как долго я могу это продолжать. Пожалуйста, помогите мне, доктор.

Дэвид Кэмфорд
главный бухгалтер
Финансовый отдел Сиэтла
Компьютерные технологии Мицушима
«Будущее это Мицушима»

ЗВУК ТИШИНЫ

Топикстартер: Puck

Когда я потерял связь с Резонансом, то проводил много времени в Оберне[23]. Меня привлекали не клубы или трэк, пусть я и признаю тягу к большим движкам. Нет, чаммер, это был Гул. Спроси любого, кто когда-либо был там, и он подтвердит, что это был «Обернский Гул», круглосуточный фоновой гул, создаваемый множеством фабрик и складов, пронизывающим весь район. Если бы я подошел достаточно близко к этим заводам, то мог бы почувствовать, как гул пульсирует в моей груди и в моих чреслах. Я сидел там часами, слушая, как машины поют свои песни друг другу, позволяя гулу омывать меня и проходить насквозь.

В Матрице всегда присутствует фоновый гул, Резонанс, очень похожий на «Оберский Гул», но царящий в каждом бите нашего беспроводного мира. Тем не менее, есть в Матрице есть места, где Резонанс собирается в огромные грохочущие волны. Эти места приобретают сверхреалистичный внешний вид и ощущения, похожие на УФ-хосты или эффекты ЛОЖных чипов, поскольку живая персона техноманта заполняется Резонансом. Среди техномантов эти места называются колодцами Резонанса. Обычный пользователь может воспринимать их не лучше, чем обычник – чувствовать ману, но они существуют. Колодцы Резонанса являются местами силы в Матрице, и Возвышенные ищут их неустанно.

Как бы они не старались, ни один техномант никогда смог догнать, как создать колодец Резонанса или предсказать, где он появятся. Я никогда не контактировал с ними в Матрице 2.0, но мне говорили, что они, как правило, образуются в нодах с очень маленьким трафиком, как своего рода локализованный феномен. Ваша догадка об их появлении так же хороша, как и моя. Я перерыл много высоколобых академических исследований на эту тему, и теории сильно варьируются. Некоторые говорят, что Резонанс привлекает особое расположение файлов и иконок внутри хоста, своего рода цифровой фэн-шуй или геомантия, тогда как другие считают, что колодцы похожи на воронки в Матрице, которые открываются в сам Глубокий Резонанс. Я даже слышал, что у спрайтов есть ключ к колодцам Резонанса и тому, что лежит ещё глубже него. Хотя если это так, не рассчитывайте на получение прямых ответов в ближайшее время.

С новыми протоколами Матрицы и возвратом хостов, всё, кажется, быстро изменились, по крайней мере, в отношении того, где появляются колодцы Резонаса. Насколько я знаю, они могут появляться в любом гриде и нет точного шаблона их внешнего вида, но они надёжно обнаруживаются только в локальных гридах и только в хостах, которые не получают большого трафика. Я не смог подтвердить слухи о появлении колодцев в глобальном или публичном гриде.

Из-за этого любой город, в локальном гриде которого есть колодец Резонанса, как правило, испытывает большой физический приток техномантов. Многие пытаются установить контакт с трансцендентным гридом, но даже с притоком энергии из колодца, у них так мало времени, что одно расстройство. Только путем захода в локальный грид и непосредственного входа в хост можно по-настоящему ощутить Резонанс внутри неё. Все, что меньше, просто дразнит.

- Типа паломничество техномантов? Круто. Когда в мясном мире появляется место силы, маги стекаются к ним, как мотыльки к пламени, поэтому я думаю, что это также работает на Возвышенных. Я стараюсь держаться подальше от общеизвестных мест силы, ведь всегда есть группа Пробуждённых, которая хочет сделать его своей собственностью. Они скажут, что стремятся защитить святость этого места, но у них редко возникает проблема с осквернением астрала кровью “нарушителей”. Поверьте мне, вы не хотите вступать в бой с группой магов, которые обосновались на месте силы.
- Red

- То же самое можно сказать и о большинстве колодцев Резонанса. Хотя есть некоторые аргументы в пользу необходимости защиты места, у большинства защитников есть личная заинтересованность. А жаль – эти места могут многое предложить, но их появление очень редко не вызывает конфликта.
- Puck

[23] Район Сиэтла.

Трудно сказать, являются ли колодцы Резонанса постоянными, поскольку о них мало что известно, но большинство, по всей видимости, довольно стабильны. Я заметил, что любое вмешательство в основание этих хостов подорвёт колодец Резонанс и он быстро пересохнет – и делайте что хотите. Некоторые появляются только в течение коротких периодов, а затем исчезают (*вспышки Резонанса*), а другие перемещаются от хоста к хосту через локальный грид (*волны Резонанса*).

Я также слышал слухи о колодцах Резонанса, которые возникают в гриде без большого количества матричного трафика. Эти *вуали Резонанса* резко изменяют иконографию близлежащих ОДР'ов и создают своего рода альтернативную реальность для любого Возвышенного в диапазоне сигнала. Часто эти изменения не совсем то, что вы ожидаете. Вместо того, чтобы создавать иконки более высокого разрешения, подобные тем, которые вы видели в других видах резонанса, иконки внутри вуали Резонанса часто приобретают какую-то тему. Эти темы обычно связаны с личностями тех, кто часто посещает этот район, в том числе не-Возвышенных. Детали этого всегда были отрывочными, но они, похоже, зависят от ряда беспроводных устройств, которые были оставлены на протяжении длительного времени в пределах диапазона установление беспроводной связи. Изучение вуалей Резонанса оказалось трудным, так как они очень хрупкие, и просто обнаружение подключенного устройства может дестабилизировать весь феномен. Кажется, что, диапазон вуали Резонанса эквивалентен беспроводному диапазону устройств, на котором она размещена, и как только вы выходите из диапазона, ощущение полностью исчезает.

ЛЕСТНИЦА ИАКОВА[24]

Помните, я сказал, что некоторые люди считают колодцы Резонанса провалами или воротами в Глубокий Резонанс? Что, если я скажу, что они не совсем ошибались? Нет, не каждый колодец Резонанса является воротами к чему-то запредельному, но некоторые из них – определённо. Эти разломы в Матрице не похожи на другие колодцы Резонанса; необычные, короткоживущие, злобные, часто ужасающие и внушающие благоговение разломы Резонанса обычно имеют своего рода визуальное проявление, которое можно увидеть даже не-Возвышенными. Сообщалось, что разломы появляются как вихри, массивные штормы данных или даже огромные разрывы в самом хосте. Это не исчерпывающий список того, как они могут выглядеть, если вы даже можете их увидеть вообще, это только те типы, о которых я слышал.

Разломы Резонанса обычно проходят прямо через Горизонт Событий (стр. 191) и ведут непосредственно в царства Резонанса, поэтому их часто ищут не-погружённые техноманты как своего рода лёгкий путь в потаённые царства. Проблема в том, что разломы также очень нестабильны и имеют тенденцию к быстрому распаду, поэтому найти такой феномен невероятно сложно. Я никогда не встречал стабильный разлом и даже не слышал о таком, но я не могу себе представить, чтобы кто-нибудь, нашедший такое чудо молол языком. Я бы так точно не стал.

Перед открытием разлома нет никаких предупреждений, более того, у разломов есть неприятная склонность притягивать любых неосторожных и недобровольных пользователей Матрицы в окрестностях. Надеюсь, ты, чаммер, плотно пообедал, потому что, если ты попадёшь в разлом, единственный путь домой – пройти через всё, что ждет тебя с другой стороны. К сожалению, никто не знает, как долго ты будешь там находиться.

Почти невозможно узнать, куда ведёт разлом, прежде чем он втянет тебя, но вы можете успокоиться тем, что он обычно забирает всех в одно и тоже место. Поэтому, если вы попадете в разлом с друзьями, вы, скорее всего, снова встретитесь в том же царстве Резонанса. Как всегда, ваш бег может отличаться.

ВСЕ ЧЕРЕПАХИ ПОПАДАЮТ ВНИЗ

Несмотря на то, что я сказал ранее, Резонанс – это больше, чем просто фоновый шум Матрицы. Это свидетельство существования чего-то большего, чем хаос иконок и глупой болтовни. Где-то под поверхностью Матрицы есть безграничное пространство, которое совершенно не нанесено на карту. Там, где каждый фрагмент данных, который когда-либо существовал, повторяется бесконечно, а Резонанс свободно течёт по цифровым равнинам. Эти чудесные и причудливые миры, скрытые за пределами обычной Матрицы, называются царствами Резонанса. Они являются источником всего Резонанса и конечным местом отдыха для всех данных. Они ощущаются сверхреальными, как УФ-хост, или выглядят так же убого, как векторная графика ранней Матрицы, но все они по-своему красивы. Взгляни на них и заплачь от радости, о путник, ибо долгое странствие завершилось и ты достиг Земли Обетованной.

[24] Лестница из сна Иакова, соединяющая Землю и Небо

Конечно, есть те, кто говорит, что царств Резонансна вовсе не существуют. Во всяком случае, они не естественный феномен Матрицы. В своем весьма противоречивом тезисе, озаглавленном “Куалия и правдоподобие Матричных царств”, д-р Кирам Амин заявляет: «Хотя вполне возможно, что электрокинетические индивидуумы могут создать себе частное царство, отсутствие доказательств, связанных с их существованием, приводит меня к заключению что любое такое царство на самом деле является продолжением психики ЕК, которое должно свернуться при выходе». Смелое, если не вовсе недальновидное суждение. Тем не менее, намного лучше, чем идея Самуэля Морланда, автора книги «Магия в матрице: Секреты техномантов». В своей отвратительной книге Морланд пишет: «Рассмотрите возможность того, что эти так называемые царства Резонанса являются фактически метапланарными царствами, которые преодолевают разрыв между магией и технологией. Поскольку эти царства являются предполагаемой точкой происхождения спрайтов, логично предположить, что спрайты – это просто другая форма духов. Кроме того, мы можем рассматривать техномантов, как родственников астральных шаманов. Со временем, возможно, эти разрозненные школы магии смогут пересечь этот странный барьер и узнать секреты друг друга.» Конечно, Сэм, это произойдет со дня на день. Извиняй, что не получил кафедру.

- Идея того, что техномантия может быть формой магии, широко высмеивается среди тауматургов[25]. Маги сообщают о метапланах, которые напоминают окружение Матрицы, но все они были основаны на абстрактных концепциях. Метафоры, а не технологии.
- Winterhawk

- Netcat не считает, что технология это магия. Она много разглагольствует о восприятии общественностью техномантов и о том, что почти никто из них не прав. Помню, она когда-то кричала: «Если бы я могла делать магию, зачем мне тратить время на споры с микроволновкой? Я мог бы просто заколдовать пищу и вырезать посредника!» Она очень разборчива в приборах. Поди разберись. Кроме того, я не уверен, что она понимает, как работает магия. Не то чтобы я её понимал.
- Slamm-0!

- Так они действительно разговаривают с техникой? Я про это слышала, но это казалось глупым. Я имею в виду, что может сказать микроволновая печь?
- Turbo Bunny

- Общение не обязательно означает разговор. Посмотрите на Clockwork.
- Puck

- Не пинай людей, пока они находятся в стороне. Это твоя жёлтая карточка, Пак.
- Glitch

Техноманты знают о царствах уже давно, узнав о них от отаку, первых детей Матрицы. Но картографирование этих царств оказалось чрезвычайно сложным, очень может быть, что и невозможным. Частично это объясняется тем, что ландшафты царств Резонанса часто бывают текучими и сказочными, а детали их постоянно меняют положение или исчезают вовсе. Другая проблема заключается в том, что не каждый техномант

ЦАРСТВО РЕЗОНАНСА

БЕСКОНЕЧНЫЙ АРХИВ

Каждый бит данных оставляет неизгладимые следы в Матрице. С каждой новым сгенерированным, переданным или удаленным фрагментом информации старые данные будут похоронены под потоком новых и вскоре будут почти недоступны для любого пользователя, который их ищет. Эти фрагменты опускаются все глубже и глубже в основание Матрицы, обретая последний покой в банках хранения Бесконечного Архива. Техноманты, изучавшие это царство, рассказывают о высоких темных залах, заставленных бесконечными книжными полками, содержащими неисчислимое количество несортированных данных, которые копятся тут с момента изобретения вычислительных устройств. Коридоры между этими книжными полками иногда занимают спрайты, которые просеивают данные, подобно одержимым библиотекарям, но они не сортируют его каким-либо образом, понятным для метачеловека. Некоторые такие спрайты готовы искать архивные данные, которые давно и безвозвратно потеряны в Матрице, но обычно только в обмен на данные, которые в ней никогда не появлялись. И их надёжность в быстром поиске данных далеко не совершенна.

[25] Забавно, игромеханических сходств довольно много, но природа совершенно различна, см. таблицу Чувствования, страница 343 ОКП.

согласится именно с этой топографией конкретного царства. Возможно, что ландшафт царств сформирован мыслями и эмоциями техномантов, которые их посещают. С другой же стороны, вполне вероятно, что ход времени в сочетании с изначально непостоянной природой царств перестраивает топографию между посетителями, делая царства неуязвимыми к картографии. Мне говорят, что это похоже на магические метапланы, что может объяснить некоторые техно-магические теории. Основополагающая логика этих царств, законы реальности также могут сильно различаться. Это относится к физическим законам, таким как гравитация, время или движение, но также может применяться к понятиям, таким как социальные конструкции или даже разум.

- Я не уверен, что ты имеешь в виду говоря, что разум может меняться. Является ли это инверсией социальных конструкций или вы говорите о чем-то действительно странном, например о том, что правила действительности являются текучими, как ландшафт? Можешь прояснить?
- Red

- Иногда нужно бежать со всех ног, чтобы только оставаться на месте, а чтобы куда-то попасть, надо бежать как минимум вдвое быстрее.
- Puck

- Да, это помогает.
- / dev /grrl

- На самом деле, это похоже. Я вдруг вспоминаю загадки о воронах и письменных столах.
- Red

- Что?
- Matt Wrath

- Я объясню позже. Сначала мне нужно взять что-то с моей книжной полки.
- Red

- Книга? Бумажная? Я опять прыгнул в прошлое?
- Matt Wrath

- Поверьте мне, некоторые вещи должны быть испытаны в их оригинальном формате.
- Red

Предназначение царств, если таковое имеется, по-прежнему является предметом постоянных дебатов среди техномантов и исследователей. Те, кто надеется раскрыть тайны царств Резонанса, часто задают свои вопросы коренным обитателям Матрицы: спрайтам. Их ответы всегда расплывчаты и противоречивы, но дают много подсказок о том, что лежит за пределами. Многие спрайты утверждают, что называют домом одно из царств Резонанса, возвращаясь в него, когда их службы техноманту истекают. Другие говорят, что существуют создания невероятной силы и мудрости, живущие в царствах и ожидающие возможности предложить наставничество тем Возвышенным, которые их найдут Правда же заключается в том, что у многих царств вообще нет реальной цели, возможно, они лишь побочный эффект постоянного потока данных или коллективной памяти.

ПОКИДАЯ ВАВИЛОН

Итак, вы решили погрузиться в глубины Матрицы и исследовать царства Резонанса. Прежде всего найдите безопасное место, чтобы оставить мясное тело. В конечном счёте путешествие укрепит вас, но до тех пор тело будет уязвимым. Время в царствах искажается и нет никакого способа предсказать, как долго вы будете в них находиться. Путешествия могут длиться секунды или дни. Ваше тело будет полностью коматозным в течение этого времени, так что не оставляйте его на волю случая.

Путешествие в по царствам Резонанса – это не то, что может сделать каждый техномант. Секрет

ЦАРСТВО РЕЗОНАНСА

КРИВОЙ ДОМ

Рядом с пустым участком шоссе, который зацикливается на себе, прямо за горизонтом, стоит дом странного дизайна. Хотя он, кажется однокомнатной халупой, взгляд через окно откроет множество комнат и коридоров внутри. Войдя посетители обнаруживают, что входная дверь больше не ведёт к выходу, а лестница, ведущая к крыше, теперь петляет вокруг первого этажа. В доме есть только восемь комнат, четыре расположены вертикально, а ещё четыре окружают второй этаж, но их взаимное расположение редко бывает одинаковым. Утомленные путешественники могут даже посмотреть назад и увидеть, как они оглядываются назад с другого конца зала. Глядя в окна, посетители увидят странные города и пейзажи вместо бесконечной дороги, примыкающей к дому. Те, кто хочет пересечь царства Резонанса, используют кривой дом в качестве перекрестка или места отдыха во время их путешествий.

ЦАРСТВО РЕЗОНАНСА

НЬЮ-ХЕЙВЕН

Путешествуя несколько дней по суровой пустыне, где дни беспощадно горячи, а ночи зверски холодны, вы можете найти деревню Нью-Хейвен. Расположенное в пышном оазисе, лежащем на дне глубокой пропасти, это поселение является родиной небольшого племени гордых и благородных спрайтов. У жителей Нью-Хейвена простое общество, но их старейшины рассказывают истории о времени, когда они жили в сияющем городе шпилей, возникшем из великой реки данных. Согласно легенде, старый Хейвен был осажден и в конечном итоге захвачен агентами Диссонанса. Жители Хейвена отчаянно сражались за то, чтобы сдерживать Диссонанс столько, сколько могли, но они знали, что это в конечном итоге уничтожит их, если они не уйдут. С тяжелыми сердцами их предки покинули некогда сияющий Хейвен, чтобы начать всё сначала в более безопасном месте. Оглядываясь назад, они увидели шпили Хейвена, теперь черные и жирные, от злокачественного кода, раздувшиеся и извращенные пародии на былое величие. Так начался их исход. Нью-Хейвен – ничто по сравнению с великолепием изначального города, но деревня растёт.

Хотя их число может быть небольшим, а их культура примитивна, жители Нью-Хейвена являются экспертами в борьбе с Диссонансом. Местные спрайты лучше всех знают уровень опасности, который представляет Диссонанс, и посвятили себя предотвращению падения других царств. Они готовы поделиться своими знаниями и техниками с теми, кто будет искать их, и даже могут покинуть оазис ради прямого сражения с чумой. В качестве альтернативы, агенты Диссонанса могут быть готовы заключить сделку в обмен на местонахождение Нью-Хейвена.

известен только тем, кто подвергся погружению. Передается ли эта техника между техномантами или приходит с озарением, произошедшим во время ритуала, также тщательно охраняемый секрет. Те, кто хочет найти проход без погружения или не является техномантом, могут попытаться заключить сделку со свободным спрайтом. Это не невозможно сделать, но часто бывает трудно понять, что же на самом деле хочет спрайт. Единственный другой вариант горящего энтузиазмом путешественника – найти разлом Резонанса и пройти через него. Это также не невозможно, это просто ... вы не находите разломы Резонанса, это они находят вас. Поиск разлома – всё равно что ждать, пока под вами откроется провал.

Путешественники, которые входят в царства через черный ход, должны сначала пересечь Горизонт Событий.

Я не могу описать вам истинную форму и функцию Горизонта Событий. Некоторые говорят, что это Великий Брандмауэр, разумный фильтр, который защищает царства от остальной Матрицы, в то время как другие утверждают, что это на самом деле Шифр, парадоксальная форма шифрования, которая скремблирует путь в царства.

Из того, что я могу объяснить, барьер всегда соответствует тому, кто пытается пересечь порог; он никогда не будет для тебя таким же как для кого-то другого. Горизонт Событий ищет в живой персоне техноманта всё, что он считает недостатком или «багом» и насильственно удаляет. Это может показаться безобидным, но процесс, как правило, является разрушительным испытанием огнём, которое может отправить неподготовленного техноманта в кому. Горизонт Событий не только имеет доступ ко всем данным, которое когда-либо получала Матрица, но также, похоже, использует воспоминания и подсознание техноманта, которого сканирует. Вы точно знаете, что именно вы стали причиной смерти друга, или вы испытаете последние минуты убитого вами человека. Вы увидите последствия их смерти камерами наблюдения, комлинками и частными электронными сообщениями. Независимо от того, что вы сделали, оно будет преследовать вас по максимуму; если вы не можете найти способ справиться со своими внутренними демонами, ваше путешествие останавливается здесь.

- Подожди, откуда ты все это знаешь? Разве ты не говорил, что никогда не был в царстве Резонанса?
- The Smiling Bandit

- Да, я так и сказал.
- Puck

- И?
- “The Smiling Bandit

- И в то время это было правдой. Я никогда не говорил ничего о том, где я был с тех пор, не так ли?
- Puck

- Я думаю, вы только что это сделали.
- Many-of-Many-Names

ПОИСК ЦАРСТВ РЕЗОНАНСА

Итак, помимо того, что ваша душа обнажилась и увидела странную сторону Матрицы, о чём ещё беспокоиться во время путешествия? Ну, все зависит от тебя, чаммер. Возможно, ты ищешь мудрость какой-то руководящей силы, которая, по слухам, обитает в царствах. Или, может быть, ты хочешь использовать царства как бэкдор в защищённый хост? Для этого тебе необходимо найти правильный путь через царства. Существует много разных видов поисков в царствах, и вряд ли ты когда-нибудь используешь их все. Некоторые могут оказаться прибыльными, и ты можешь попытаться использовать их несколько раз. К сожалению, я не могу сказать тебе больше, потому что моё знание царств заканчивается здесь, но я желаю тебе удачи в путешествии. Она тебе понадобится.

РЕКУРСИВНЫЕ ФУНКЦИИ

В природе множество противоположных и враждебных сил, которые на самом деле взаимодополняемы, взаимосвязаны и взаимозависимы. Свет и тень, огонь и вода, хаос и порядок. Такова взаимосвязь между Резонансом и Диссонансом. Там, где Резонанс пытается сохранить и восстановить порядок в цифровом мире, Диссонанс беспощадно стремится к абсолютному разрушению статус-кво. Несчастные души, затронутые Диссонансом, мучительно лишены здравого смысла и перерождаются как агенты хаоса и безумия. Эти диссонансные техноманты – одержимые психопаты, которые не остановятся ни перед чем, чтобы обрушить свои извращённые планы на слабых и заразить Матрицу сломанным кодом.

Диссонансные техноманты чрезвычайно опасны и должны рассматриваться с предельной осторожностью. Эффект, который диссонанс оказывает на разум техноманта, полностью перекрывает этику или мораль, часто приводя к порочному и психопатическому поведению. Они используют жестокие и извращённые комплексные формы, которые будут заражать ваши системы (механические и биологические) ужасающими вредоносными программами. Они могут вызвать критические сбои в Резонансном коде спрайтов, превращая их в диссонирующие пародии на самих себя, делая их энтропийными спрайтами. Они могут даже создавать невропатологические вирусы, прионы, которые могут передаваться через их биоэлектрическую ауру. За последние три года число сообщений о вспышках в Северной Америке, Европе и во многих частях Азии, диссонансных заболеваний таких как «Черная встряска» и «Дисфория», резко возросло.

Истинное происхождение Диссонанса, подобно Резонансу, остаётся полной тайной. Ученые полагают, что это может быть новый тип психических заболеваний, связанных с Матрицей, или, что еще хуже, ранее неактивная мутация первоначального вируса Краха возвращается, чтобы преследовать нас. Конечно, многие просто скажут вам, что техноманты изначально злы и деструктивны, отрицая любую потребность в различии. Если вы спросите меня, хотя информатика, возможно, прошла долгий путь со времён изобретения ASCII, она всегда будет полагаться на двоичный код. Учитывая существование Резонанса, я считаю правдоподобным, что Диссонанс представляет собой открытое или «нулевое» состояние, которое диссонансные техноманты хотят навязать каждому. Хотя мы никогда не сможем узнать о происхождении Диссонанса, широко известна личность его первого ученика, Пакса.

Пакс, для тех, кто слишком молод, чтобы знать, была отаку и одной из белых, с которыми я служил Деусу. Она была старше большинства из нас и уже в аркологии Ренраку начала проявлять признаки затухания. Когда стало очевидно, что ИИ обманул нас в деталях своего генерального плана и своих способностях предотвратить её затухание, Пакс сформировала свою собственную группу под названием «Экс Пацик». Позднее Пакс обратилась ко мне с планом выпустить червь Ёрмунганд и уничтожить старую Матрицу. Я думал, с меня хватит попыток изменить мир, но она убедила меня, что мы сможем построить лучший мир после того, как червь уничтожит предыдущий. Думаю, Пакс знала меня лучше, чем я знал себя в те дни. С фанатичной искрой в глазах она говорила о невероятной силе, которая не давала ей затухнуть. Это был первый раз, когда я услышал слово «Диссонанс».

Начиная с Краха 2.0 количество затронутых Диссонансом индивидов значительно выросло, и то, что казалось довольно необычной реакцией на беспроводную Матрицу, быстро стало крупномасштабной угрозой. Было обнаружено, что отсечение диссонанта от Матрицы оказывает мощное влияние на их личность, часто успокаивая, как если бы им давали транквилизаторы или антипсихотические средства, и это было единственным эффективным лечением. К сожалению, в глобальном гриде пострадавшие почти неспособны обрести ясность, необходимую для обращения за лечением, а потому их численность растёт. В нескольких лечебных учреждениях использовались клетки Фарадея и толстый бетон, окрашенные краской для радиопомех, но их пациенты – это, в основном, заключенные, которые никаким образом не могут быть реабилитированы. Как только они получают сигнал беспроводной связи, дьявол возвращается.

В то время как каждый диссонансный техномант искажён уникальным образом, который выражается в их поведении и комплексных формах, которые они используют, они, как известно, образуют потоки с другими диссонансами, которые имеют сходные стремления. Эти группы стремятся к разного уровня разрушениям, как в Матрице, так и в физическом мире. Некоторые из них довольны тем, что преследуют и выслеживают отдельных людей в Матрице, а другие планируют превратить всю Матрицу в кошмарное киберпространство. Такие группы, как Кибердарвинисты и Саблайм, намерены поработить население мира, заявив о своем извращенном превосходстве или превосходстве диссонансного ИИ-бога, который они пытаются создать. Экс Пацик же потратил больше всего времени на создание бассейнов диссонанса и реализации ненависти своего лидера к ИИ.

- Что с этим делать? Почему информация обрывается? Что Пакс делает сейчас? Почему у меня такое чувство, что ты что-то скрываешь от нас?
- Bull

- Дело не в этом. Во всяком случае не совсем так. У меня просто нет всех фактов, а домыслы ни к чему хорошему не приведут. Я могу сказать: ещё в 73 году мы с Netcat взяли команду бегущих в Женеву, чтобы проверить мою догадку. В то время в гриде было много сбоев, которые их инженеры не могли заблокировать. Короче говоря, в конечном счете мы отследили неисправности до зараженного диссонансом ИИ по имени N-P. Когда-то член группы Пульсара по цифровым правам и видный член мирового сообщества, N-P считался находящимся в своего рода академическом отпуске. На самом деле N-P был похищен группой техномантов во главе с человеком, который называет себя Реккит. После того как мы спасли N-P от похитителей, фрагментированный ИИ смог объяснить некоторые детали, того, как он был так сильно поврежден. Реккит собрал своих последователей в Матрице, затем открыл бэкдор в какое-то царство Резонанса или Диссонанса. Вскоре после этого на другой стороне двери появилась новая персона. Затем новая персона создала бассейн диссонанса и начала извращенный ритуал, который вызвал безумие N-P. По словам N-P, его похитители называли эту персону Пакс.
- Puck

- Бедный парень. Это так запутано. Тем не менее, оно пробивает большую дыру во всей теории «Техноманты и ИИ в сговоре». Как N-P в последнее время? Может ли ИИ оправиться от чего-то, столь травмирующего?
- /dev /grrl

- Не слишком в порядке. Никто на самом деле не уверен, что N-P когда-либо полностью восстановится, а со временем перспективы всё ухудшаются. Влияние Диссонанса на ИИ совершенно не изучено, хотя я не вижу, чтобы оно было сильнее, чем на людей или программы.
- Puck

- А как насчет Пакс? Что вы узнали о том, что с ней случилось? Выкладывай уже!
- Slamm-0!

- Честно говоря, я ничего не знаю о Пакс. Её след чертовски быстро остыл, и с тех пор я хватаюсь за соломинку. Я собираюсь применить некоторые старые навыки и проскользнуть через Блокировку Бостона, потому что слышал, что Пакс каким-то образом в этом замешана. Я не должен говорить об этом, но не могу позволить себе риск того, что люди уйдут, сами по себе, неосведомлённые. Будьте осторожны на Восточном побережье, чаммеры. Волки вернулись в Бостон, и их не легко прогнать.
- Puck

- Блять, мужик. Всё становится всё хуже и хуже.
- 2XL

- По крайней мере, теперь мы это знаем. Лично я рад, что ты это сделал, Пак. У меня есть люди в Бинтауне, которых я могу предупредить.
- Red

- Не торопись с дружелюбием. Мы до сих пор не знаем, что Пак получит от этого. «Бесплатный сыр бывает только в мышеловке».
- Bull

- Я просто пытаюсь хоть раз уменьшить сопутствующий ущерб. Тот факт, что распространение этой информации может приблизить меня на один шаг ближе к убийству Пакс – это просто бонус.
- Puck

- Я думаю, ты написал это в неправильном порядке.
- Bull

- Так бы написал ты сам.
- Puck

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

БОЛЬШЕ ЧЕМ СОФТ

ИИ и электронных призраков трудно классифицировать как в метафизических понятиях, так и в конкретных игромеханических терминах. И те и те – программы, которые могут запускать персоны на матричных устройствах и персоны без устройств, способные проецировать себя, используя сеть распределенных устройств, которая генерирует новую Матрицу. Они могут быть загружены в пустой слот киберпрограммы или в автософта, подобно агентам и программам-пилотам, но они также могут существовать без устройства в гриде или на хосте и иметь собственный счётчик состояния, как спрайты. В конечном счёте, игрокам и МИ может быть проще подумать об ИИ как о чем-то вроде духов цифровой одержимости. Хотя ИИ старой Матрицы, возможно, были богоподобны, нынешние ИИ гораздо более разнообразны в познании и глубине.

МИ следует проявлять осторожность при введении персонажа-ИИ в свою кампанию, поскольку их способности потенциально могут разрушить баланс игры. Чтобы обуздать это, МИ должны помнить, что, хотя у ИИ в настоящее время хороший PR, большинство людей быстро обвинят ИИ в любых связанных с Матрией неудачах, а многие не считают их достойными равных с метачеюдьми прав. Кроме того, большая часть новых протоколов Матрицы была специально создана для контроля ИИ. БОГ будет беспощадно атаковать или арестовывать их так же, как Странствующий Рыцарь будет преследовать преступника в физическом мире.

Как программы, которые могут генерировать персоны, ИИ не нужно перезагружать устройство, чтобы перенести свою персону в грид или новое устройство. Из-за этого метки, которые ИИ размещает или разместили на нём, являются постоянными на всех устройствах или хостах. Это означает, что когда ИИ загружается на кибердеку, а вражеский декер помещает метку на персону ИИ, эта метка останется на ИИ, даже когда тот перепрыгнет в другое устройство или загрузится непосредственно в грид. С другой стороны, если ИИ помещает метку на устройство, а затем загружает себя на другое устройство, ИИ сохраняет все свои ранее размещенные метки.

Поскольку ИИ не имеют тел, им не хватает настоящего понимания человеческих приличий и манер. ИИ часто кажутся тревожащими или слишком далёкими от реальности, не способными полноценно общаться с металюдьми. Этот эффект называется Зловещей Долиной, и изменяет способ вычисления социального предела ИИ. Чем выше Обработка Данных или рейтинг Пилота используемого устройства, тем более «естественными» кажутся их речь и манеры (см. Таблицу расчета ИИ на стр. 182).

Будучи коренными жителями Матрицы, ИИ, естественным образом воспринимают его приливы и отливы. Это знакомство с Матрицей предоставляет им модификатор набора кубиков +3 на любые проверки Восприятия Матрицы.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА-ИИ

Только метаразумные ИИ могут быть игровыми персонажами, и они должны создаваться с использованием систем приоритета, всего десять или покупка за очки. Стоимость кармы для создания метаразумного ИИ составляет 180 очков Кармы. Персонажи-ИИ не могут быть созданы с использованием системы модулей жизни. Персонажи-ИИ развиваются с помощью Кармы после создания персонажа с использованием правил на странице 109, ОКП SR5. Правила на прото- и ксеноразумных ИИ представленные ниже созданы чтобы помочь МИ создавать НИП ИИ. В случае с НИП, шансы столкнуться с кем то, кто сильно превосходит ПИ или сильно им уступает всегда высок. Разумеется, амальгамма кода и вычислительной мощи весьма отличается от живого и дышащего мешка с водой, так что процесс создания такого персонажа это отображает.

АТРИБУТЫ

Метаразумные не имеют тел в традиционном (или даже нетрадиционном) смысле. В сущности, многие из них считают физическое ощущение одинаково отталкивающим и притягательным. Однако они обладают примерно таким же уровнем умственных способностей, что и металюди. Огромный объём обрабатывающей мощности, присущий метаразумному, даёт ему чуть более высокий потолок для познания, но отсутствие общей апостериорной[26] базы знаний в сочетании с очевидными трудностями перевода опыта Матрицы в опыт мясного мира (и наоборот), означает, что метаразумные менее склонны инстинктивно воспринимать необычные или незнакомые ситуации. Метаразумные получают меньше очков атрибутов, чем обычный уровень приоритета, чтобы отобразить

[26] Т.е. основанной на опыте.

отсутствие у них физической формы. Если ИИ находится в ситуации, не охватываемой здесь, и требуется физический атрибут (например, с помощью действия Контролировать Устройство для вождения автомобиля), используйте таблицу «Атрибуты Основания» для преобразования (стр. 130), даже если ИИ вне УФ-узла. Обратите внимание, что физический предел вычисляется отдельно – см. Таблицу вычислений ИИ (стр. 182).

УМЕНИЯ

Очевидно, что отсутствие тела ограничивает полезность ряда активных умений. ИИ может по-прежнему изучать эти умения по обычной цене для использования при дистанционном управлении устройствами. У ИИ никогда не может быть атрибута Магия или Резонанс, а поэтому они могут не изучать умения, требующие этих атрибутов.

ГЛУБИНА

Глубина – это особый атрибут, который отображает неотъемлемую способность ИИ эмулировать и манипулировать матричными устройствами. При создании ИИ с помощью системы приоритета или "Всего десять" ИИ получает стартовый рейтинг Глубины в соответствии с таблицей. ИИ, созданный с использованием системы покупки за очки, начинается с Глубины 1. Все описанные ниже продвинутые программы зависят от Глубины ИИ, поскольку они требуют действия Эмуляция. Этот атрибут также используется как максимум для атрибута Грань. Глубина может быть улучшена с помощью очков специальных атрибутов во время создания персонажа или за Карму. Стоимость кармы для улучшения Глубины составляет 10 + (5 х текущий рейтинг). Максимальный рейтинг глубины ИИ при создании персонажа равен 6. Во время или после создания персонажа он может приобрести качество Исключительное Единство, чтобы удалить этот максимум, но качество просто позволяет увеличить Глубину впоследствии. Оно не позволяет персонажу увеличивать Глубину выше 6 при создании.

ИИ могут выучить [Глубина + Сущность] программ.

ГАРАНТИЯ КАЧЕСТВА

Благодаря своей уникальной природе ИИ могут не получать определённые качества. Качества, доступные для персонажей-ИИ, перечислены во врезках Качества ИИ. ИИ имеют те же ограничения на покупку качеств, что и у металюди.

В дополнение к перечисленным качествам ИИ могут обладать уникальными для своего рода.

СУЩНОСТЬ ИИ

ДУША НОВОЙ МАШИНЫ

Будет справедливо сказать, что по сути своей ИИ бессмертны. Они невосприимчивы к биологическим болезням, патогенам, обычной биоотдаче, дампшоку и старению. Они не нуждаются в пище, воздухе, тепле или физическом отдыхе (хотя процесс реорганизации аналогичен сну/дрёме). Но в действительности же у ИИ есть собственные потребности, их можно захватить в плен, а их жизни более хрупки, чем можно предположить. Персонажи-ИИ обладают показателем Сущности как и обычные персонажи. Но это не обычная Сущность и её нельзя украсть Высасыванием Сущности. Для всех же прочих целей и намерений это обычная Сущность. Когда ИИ разрушается, он должен сопротивляться потере этой Сущности и если она уменьшается до 0 – персонаж гибнет.

Несмотря на то, что ИИ способен выжить в гриде без устройства, этот трюк можно провернуть только очень недолго и в конечном счёте ИИ, чтобы предотвратить потерю Сущности, придётся укрыться в устройстве или хосте. Помимо этого ИИ нужно устройство для запуска программ, восстановления урона коду или запуска своих продвинутых команд.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ИИ

БОЛТЛИВЫЙ

Chatty

Цена: 5 Кармы

Персонаж особенно комфортно чувствует себя за маской анонимности, которую даёт Матрица. Дополнительная уверенность повышает на +1 Социальный предел персонажа при общении через ДР и ВР.

ДИЗАЙНЕР

Designer

Цена: 6 Кармы

Некоторые ИИ – мастера переборки прошивок для выжимания максимума из аппаратного обеспечения. Их самодельное устройство (см. «Восстановление и реорганизация», стр. 183) дает им дополнительный модификатор +1 к Обработке Данных/Сливу и на 2 очка снижает шум.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЕДИНСТВО

Exceptional Entity

Цена: 25 Кармы

ИИ с этим качеством преодолевают врождённые ограничение собственного изначального программирования и способны повышать свои атрибуты выше их естественных максимумов. Это качество похоже на свой метачеловеческиий аналог, “Исключительный Атрибут", но с несколькими исключениями. Его можно использовать только для Силы Воли, Логики, Интуиции, Харизмы и Глубины, но он воздействует на все эти атрибуты. Три из них увеличивают свой естественный максимум на 3, два других лишаются ограничений естественного максимума (Глубина и один на выбор игрока). Во время создания персонажа можно превысить максимум только одного атрибута (и это не должна быть Глубина). Это качество не сочетается с "Исключительным Атрибутом" хотя бы потому, что ИИ не может брать "Исключительный Атрибут".

HELLO WORLD!

Цена: 8 Кармы за уровень (максимум 3)

ИИ с этим качеством имеют интегрированный набор мер проверки вменяемости, которые помогают предотвратить фрагментацию после разрушения. ИИ или е-призрак с Hello World! получает +1 кубик за уровень качества на любые проверки противостояния потери Сущности.

КАРМА ИИ

Персонажи-ИИ не получают карму, по крайней мере, ту кармическую энергию, которую персонажи-металюди собирают в своих приключениях. Однако они учатся и растут, а беспорядок в их гиперпространственных когнитивных матрицах весьма аналогичен игровой концепции Кармы. Персонажи-ИИ зарабатывают Карму, как и обычные персонажи. Тем не менее, ИИ не могут использовать Карму всеми способами, которыми могут пользоваться металюди: она не может быть истощена Высасыванием Энергии, отдана духам или иным образом передана. Для всех других намерений и целей это настоящая Карма.

ИИ могут повышать атрибуты, улучшать или приобретать новые умения, а также покупать (или анти-покупать) качества, как и любой метачеловек. Когда увеличиваются Ментальные атрибуты ИИ, пересчитываются его Врождённые пределы и Матричные атрибуты соответственно

.

ИЗНАЧАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Inherent Program

Цена: 7 Карма

Этот ИИ эволюционировал от конкретной киберпрограммы и никогда не терял её функционал. Игроки могут выбрать одну общую или хакерскую киберпрограмму (но не автософт) как неотъемлемую часть ядра своего персонажа. Изначальная программа не требует пустого слот для программы, кроме того, который в настоящее время используется ИИ, и считается, что она запущена постоянно. Изначальная программа глубоко переплетается с базовым программированием ИИ и не может быть разбита с помощью действия Уронить Программу.

УЛУЧШЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Improved Restoration

Цена: 3 Карма

ИИ с этим качеством развили в своём исходном коде более эффективные процедуры регенерации. За каждый интервал Длительной проверки Лечения, если было получено не менее одного успеха, исцеляется одна (но только одна) дополнительная клетка счётчика состояния Ядра.

МАЛОЗАМЕТНОСТЬ

Low Profile

Цена: 15 Карма

Этот ИИ научился минимизировать свою тень в Матрице, что позволяет ему дольше работать до совмещения. При совершении незаконных действие в Матрице ИИ с этим качеством генерирует вдвое меньше Очков Наблюдения (округляется вверх). Это качество работает только на действия, производимые непосредственно с использованием устройств, поэтому на действие Эмулировать оно не работает.

ЖЕВУН

Munge

Цена: 15 Карма

Некоторые ИИ являются пожирателями данных, что означает, что они «едят» код, чтобы получить Сущность. Также этот процесс называется мугнинг (произносится как "мундж-инг"). Когда ИИ пережёвывает данные, он оставляет после себя случайные данные, которые обычно разрушают или искажают объект. Например, пережёванная иконка может выглядеть как нечёткий хаос, в то время как пережёванная программа станет либо глючной, либо полностью непригодной для использования. Проторазумные имеют гораздо более

ТАБЛИЦА ПРИОРИТЕТОВ ИИ

МЕТА	АТРИБУТЫ	ГЛУБИНА	УМЕНИЯ	РЕСУРСЫ
A: Метаразумный (4)	12	Глубина 6, два Матричных умения рейтинга 5	46/10	450,000 ¥
B: Метаразумный (2)	10	Глубина 4, два Матричных умения рейтинга 4	36/5	275,000 ¥
C: Метаразумный (0)	8	Глубина 3, одно Матричное умение рейтинга 2	28/2	140,000 ¥
D: Недоступно	7	Глубина 2	22/0	50,000 ¥
E: Недоступно	6	Глубина 1	18/0	6,000 ¥

ТАБЛИЦА АТРИБУТОВ ИИ

ВАРИАНТ	СИЛА ВОЛИ	ЛОГИКА	ИНТЕЛЛЕКТ	ХАРИЗМА	СУЩНОСТЬ
Проторазумный	2/7	1/4	3/8	1/4	6
Расовые черты: Родная Земля, Изначальная Программа, Жевун, Избыточность, Понаехавший в Мясо, Одержимый (Изначальное программирование), Грубиян, Необразованный					
Метаразумный	1/6	2/7	1/5	1/6	6
Расовые черты: Дизайнер, Мультипроцессинг, Фотографическая Память, Скорочтение, Понаехавший в Мясо, Одержимый (Изначальное программирование), Грубиян					
Ксеноразумный	2/7	3/8	2/7	1/4	6
Расовые черты: Дизайнер, Мультипроцессинг, Фотографическая Память, Скорочтение, Понаехавший в Мясо, Одержимый (Изначальное программирование), Грубиян					
E-призрак	1/6	1/6	1/6	1/6	6
Расовые черты: Hello World! (уровень 3), Счастливчик, Фотографическая Память, Скорочтение, Социальный Стресс					

простой код ядра и могут высасывать Сущность из любого типа данных, но мета – и ксеноразумные могут получать Сущность только от других матричных существ (спрайтов, ИИ, е-призраков). ИИ не могут использовать это качество для высасывания Сущности из физических или астральных существ.

Пережёвывание части данных для высасывания очка Сущности требует Длительной проверки Харизмы + Глубина ((10 – Атака), 1 минута). Если ИИ прерывается во время этого процесса, данные остаются нетронутыми, а Сущность не истощается. Для пережёвывания файла ИИ должен иметь доступ к нему. Чтобы пережевать программу, ИИ должен находиться в том же хосте, на котором запущена программа, или на том же гриде, что и персона, на которой запущена программа. С точки зрения высасывания проторазумным Сущности, любая неразумная программа, иконка или файл имеет 1 Сущность. Спрайты имеют количество Сущности, равное их Уровню.

Мастер игры определяет степень повреждения данных, вызванных пережёвыванием, используя следующие ориентиры: программа агент/пилот или скил/знание/акти-софт должен снизить свой рейтинг на Глубину ИИ. Если это приведет к тому, что рейтинг пережёванного программного обеспечения достигнет нуля, программное обеспечение полностью уничтожается. То же самое касается Уровня

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

КАЧЕСТВО	КАРМА	ОПИСАНИЕ	КАЧЕСТВО	КАРМА	ОПИСАНИЕ
Животная эмпатия	3	Стр. 182, RF	Лингвист	4	Стр. 184, RF
Одарённый	14	Стр. 79, ОКП	Малозаметность	15	Стр. 171
Верность Бренду	3	Стр. XXX, R&G	Счастливчик	12	Стр. 81, ОКП
Билингв	5	Стр. 76, ОКП	Мультипроцессинг	8	Стр. 174
Болтливый	5	Стр. 170	Жевун	15	Стр. 171
Кодсингер	10	Стр. 78, ОКП	Постинор	5	Стр. 54
Обучение в колледже	4	Стр. 185, RF	Оверклокер	5	Стр. 185, RF
Аномалия Данных	3	Стр. 53	Внимательный	от 5 до 10	Стр. 181, RF
Дизайнер	6	Стр. 170			
Исключительное Единство	25	Стр. 171	Фотографическая память	6	Стр. 81, ОКП
Шаг в Тень	7	Стр. 53	Урождённый Пилот	8 каждый (до 3)	Стр. 174
Известность	от 4 до 16	Стр. 182, RF	Премиальное Членство	7	Стр. 54
Первое Впечатление	11	Стр. 80, ОКП	Быстрое Исцеление	3	Стр. 76, ОКП
Высокопоставленные друзья	8	Стр. 181, RF	Избыточность	12	Стр. 175
Резкий Водила	11	Стр. 80, ОКП	Редкий предмет	от 10 до 30	Стр. 187, RF
Одарённый Целитель	2	Стр. XXX, B&B	Сапёр	7	Стр. 175
Со щитом или на щите	6	Стр. 53	Модификация сенсоров	5	Стр. 175
Золотой Ключ	8	Стр. 53	Скорочтение	2	Стр. 187, RF
Отважный	10	Стр. 79, ОКП	Стремление к Совершенству	12	Стр. XXX, AP
Hello World	8 каждый (до 3)	Стр. 171	Отчаянный Водила	2	Стр. 185, RF
Высокая Болевая Устойчивость	от 7 до 21	Стр. 76, ОКП	Чувство направления	3	Стр. 189, RF
Родная Земля	10	Стр. 80, ОКП	Белке в Глаз	4	Стр. XXX, R&G
Под колпаком	6	Стр. 54	Сенсей	5	Стр. 187, RF
Непреклонный	от 8 до 24	Стр. 79, ОКП	Виртуальная Стабильность	5	Стр. 176
Изначальная Программа	7	Стр. 171	Надёжная/легендарная репутация	от 2 до 4	Стр. 185, RF
Улучшенное Восстановление	3	Стр. 171	Заслуживающий доверия	15	Стр. 182, RF
Вдохновленный	4	Стр. 180, RF	Машинная эмпатия	7	Стр. 184, RF
На Скорую Руку	10	Стр. 79, ОКП	Техническое образование	4	Стр. 188, RF

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

КАЧЕСТВО	КАРМА	ОПИСАНИЕ	КАЧЕСТВО	КАРМА	ОПИСАНИЕ
Невезение	12	Стр. 88, ОКП	Низкая Болевая Устойчивость	9	Стр. 89, ОКП
Плохая Репутация	7	Стр. 89, ОКП	Утрата Уверенности	10	Стр. 91, ОКП
Кодекс Чести	15	Стр. 87, ОКП	Пацифист	10 или 15	Стр. 197, RF
Кодоблок	10	Стр. 88, ОКП	Разборчивый Квартирант	6	Стр. 176
Боевой Паралич	12	Стр. 83, ОКП	Война Пранков	15	Стр. 60
Сквернитель	10	Стр. 176	Предвзятость	от 3 до 10	Стр. 89, ОКП
Любопытство Кошку Сгубило	7	Стр. 57	Понаехавший в Мясо	8	Стр. 176
Освободитель Данных	12	Стр. 57	Досье	1 каждый (до 10)	Стр. 193, RF
Дневная работа	от 5 до 15	Стр. 192, RF	Подпись	10	Стр. 197, RF
Подъёбки	3	Стр. 197, RF	ГРЕшник	от 5 до 25	Стр. 84, ОКП
Особая Примета	5	Стр. 89, ОКП	Необразованный	8	Стр. 89, ОКП
Одержимый	2	Стр. 197, RF	Грубиян	14	Стр. 85, ОКП
Слабая Защита	8	Стр. 176	Вендетта	7	Стр. 192, RF
Фрагментация	18	Стр. 176	Разыскивается	10	Стр. 198, RF
Некомпетентный (логичное!)	5	Стр. 81, ОКП	Разыскивается БОГом	12	Стр. 60

пережёванного спрайта. Мастер игры может устанавливать порог, равный Глубине ИИ-жевуна, чтобы прочитать файл с помощью проверки Восприятия Матрицы. Иконки могут стать искаженными и повреждёнными, что делает их менее узнаваемыми или, по крайней мере, более тревожащими.

За каждое потерянное ИИ очко Сущности она также навсегда теряет одно очко Глубины, до минимум 1, а также продвинутую программу (выбранную случайно), которая никогда не может быть восстановлена. Если Сущность целевого персонажа истощена до 0, он умирает. ИИ может увеличить свою Сущность до двойного естественного максимума. Любая Сущность, высосанная сверх этого лимита, теряется; таковы ограничения ядра ИИ.

МУЛЬТИПРОЦЕССИНГ

Multiprocessing

Цена: 8 Карма

Многопроцессорность даёт возможность обрабатывать информацию одновременно из нескольких источников в режиме реального времени. Борьба по-прежнему требует полного внимания ИИ, но многие виды других, более мирских задач, могут обрабатываться одновременно. Например, ИИ с этим качеством может просматривать Матрицу и одновременно проводить конференц-связь, уделяя при этом всё внимание каждому каналу информации. Рассмотреть Подробно (стр. 175, ОКП SR5) и проверки Восприятия Матрицы (кроме случаев, когда проверка Встречная) считаются Свободными действиями. ИИ также получает дополнительное Свободное действие в Проход Инициативы, пока он непосредственно не участвует в матричной битве или Сражения Техники. ИИ может получать информацию одновременно из [его Глубина] источников информации.

УРОЖДЁННЫЙ ПИЛОТ

Pilot Origins

Цена: 8 Карма за уровень (максимум 3)

ИИ с этим качеством, вероятно, произошел от программы-пилота дрона и сохранил свои способности. ИИ может «впрыгивать» в дроны и машины определённого типа (самолёт, наземное или водное судно, выбирается при получении качества), контролируя их подобно риггеру, даже если транспортное средство не риг-адаптированное. Каждый уровень этого качества даёт бонус модуль контроля равного рейтинга. ИИ также способен загружать, конвертировать и использовать автософт дронов (управляемые ИИ дроны используют атрибуты, умения и Матричную Инициативу ИИ). Обратите внимание, что ИИ с таким качеством могут управлять только конкретным типом дронов или машин (например, самолёт, наземная техника, корабль); транспортное средство любого другого типа должно управляться удаленно с помощью действия Контролировать Устройство.

ИЗБЫТОЧНОСТЬ

Redundancy

Цена: 12 Карма

Базовые алгоритмы, подпрограммы и другие структуры программы дублируются в ядре ИИ, что затрудняет его убийство. ИИ получает 2 дополнительные клетки на счётчике состояния Ядра.

САПЁР

Sapper

Цена: 7 Карма

ИИ обладает интуитивным чутьём на уязвимости в загрузочном коде. Он получает модификатор набора кубиков +2 на все действия Форматировать Устройство.

МОДИФИКАЦИЯ СЕНСОРОВ

Sensor Upgrade

Цена: 5 Карма

ИИ является экспертом в настройке датчиков слейвленных устройств. ИИ добавляет +1 к рейтингу датчика любой машины, дрона или устройству, которое прислейвленно к его иконке. Если это применимо, то этот бонус получают все функции одного сенсорного массива. Этот бонус также применяется к любому устройству, на котором в настоящее время работает ИИ.

ШПИК

Snooper

Цена: 7 Карма

ИИ более эффективен при доступе к коммуникационным потокам и манипулировании ими. Он получает модификатор +2 к набору кубиков при совершении проверок Топтун и Заглушить Сигналы.

ВИРТУАЛЬНАЯ СТАБИЛЬНОСТЬ

Virtual Stability

Цена: 5 Карма

Этот ИИ – мастер жонглирования системными ресурсами и способен запускать большее количество программ с меньшим перенапряжением. ИИ может загружать киберпрограмму Виртуальная Машина, не получая дополнительную клетку Матричного урона, которая обычно наносится, когда персона повреждена.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

СКВЕРНИТЕЛЬ

Corrupter

Бонус: 10 Кармы

ИИ с отрицательным качеством Скверните претерпели в ходе эволюции фундаментальные изменения программирования. ИИ имеет неприятную тенденцию вызывать сбои других программ, с которыми взаимодействует. Относитесь к этому как к наличию у ИИ качества Гремлины (стр. 84, ОКП SR5) Уровня 2. Мастер игры также должен использовать это отрицательное качество для драматического эффекта, наилучшим образом подходящего истории.

СЛАБАЯ ЗАЩИТА

Easily Exploitable

Бонус: 8 Кармы

Этот ИИ имеет большой недостаток в коде, который фактически ослабляет безопасность любого устройства, на котором он работает. ИИ не предоставляет бонуса атрибуту Брандмауэр, когда оптимизирует устройство, а штрафные кубики для размещения нескольких меток в персоне ИИ уменьшается до -3 для двух меток и -6 для трёх меток. Этот уменьшенный штраф очевиден для любого ещё до того, как сделана попытка пометки устройства.

ФРАГМЕНТАЦИЯ

Fragmentation

Бонус: 18 Кармы

Во время своего рождения или из-за повреждения Сущности базовое программирование ИИ было сломано и смогло толком восстановиться, или основной элемент его программирования был каким-то образом удалён или потерян. По сути, это создает фундаментальные недостатки в «личности» ИИ. Фрагментированные ИИ страдают от эффектов, больше всего схожими с психическими расстройствами, такими как шизофрения или паранойя, что делает их поведение непредсказуемым. Мастер игры должен выбрать подходящий умственный дефект для ИИ, который одновременно сделает его характер уникальным и затруднит его функционирование. Представленная таблица предлагает некоторые примеры существующих отрицательных качеств. На усмотрение МИ, это качество может дать отрицательные модификации набора кубиков определенных проверок, особенно при социальных взаимодействиях.

Если качество выбрано при создании персонажа, он начинает игру с Сущностью 5 вместо обычной Сущности 6. Этот параметр не может быть увеличен до 6 во время процесса создания персонажа. Если ИИ продолжают терять Сущность, они могут фрагментироваться неоднократно; примените дефект фрагментации из приведенной ниже таблицы за каждое потерянное очко Сущности. ИИ может антикупить это качество, только если он сначала восстанавливает утраченную Сущность (до 5).

ЭФФЕКТЫ ФРАГМЕНТАЦИИ

Отрицательное качество	Эффект
Зависимость	Стр. 86, ОКП
Биполярное аффективное расстройство	Стр. 191, RF
Эмоциональная Привязанность	Стр. 200, RF
Лииирой Дженкинс!	Стр. 59
Утрата Уверенности	Стр. 91, ОКП
Ярость Ботаника	Стр. 59
Паранойя	Стр. 196, RF
Фобия	Стр. 200, RF
Слабый самоконтроль	Стр. 198, RF
Социальный Стресс	Стр. 90, ОКП

РАЗБОРЧИВЫЙ КВАРТИРАНТ

Persnickety Renter

Бонус: 6 Кармы

ИИ с этим качеством может создавать домашние устройства (см. «Восстановление и реорганизация», стр. 183), но ограничен в типе устройства, которое может использовать для этой цели. Это качество берётся для определенного типа устройства (например, коммлинков, дронов, устройств с рейтингом, равным или большим, чем 4 и т.д.). Чтобы быть домашним, устройство должно иметь возможность загружать приложения, автософт или киберпрограммы.

ПОНАЕХАВШИЙ В МЯСО

Real World Naiveté

Бонус: 8 Кармы

Будучи существами Матрицы, большинство ИИ в лучшем случае не знают основных аспектов физического мира; такие вещи, как гравитация, трение и инерция попросту не имеют для них никакого значения. Некоторые ИИ никогда даже не слышали о мясном пространстве или просто отказываются верить в то, что оно существует. Даже если их первоначальное программирование каким-то образом связано с физическим миром, они не могут полностью охватить его. В результате ИИ с этим качеством не обладают достаточным знанием реального мира и могут страдать от огромных отрицательных модификаторов наборов кубиков (по усмотрению мастера игры) при взаимодействии с ним или полагаясь на знания о нём.

БЕЗ ГАРАНТИИ

ИИ – это настоящие персоны без устройств. На первый взгляд они выглядят как любая другая иконка, но фактически они разбиты на бесчисленные части и разбросаны по гриду или хосту в виде пакетов данных. Поскольку ИИ не имеют центральной нервной системы или «ветвэра», они способны пережить это неприятное испытание. Несмотря на рассеянность, фокус внимания ИИ проявляется как единая персона с четкой иконкой и расположением в Матрице. Эта иконка может выглядеть как захочет ИИ и может быть изменена с помощью Простого действия (хотя изменение иконки не изменит результаты проверки Восприятия Матрицы). Нахождение на открытом гриде, не будучи полностью локализованной в конкретном устройстве или хосте, невероятно неприятно для ИИ, поскольку постоянный поток данных в конечном итоге повредит их Сущность. ИИ может выжить на гриде в течение [Глубина] часов, прежде чем он должен пройти проверку Силы Воли + Харизма [Глубина], чтобы противостоять постоянной потере одного очка Сущности. Необходимое количество успехов равно количеству часов, в течение которых ИИ находился на гриде после его Глубины. ИИ может сбросить этот таймер, проведяминимум [10 + Глубина] минут внутри устройства или хоста. Новые протоколы Матрицы создали для ИИ суровый и неумолимый мир, и блуждание по гридам – это не то, что ИИ должен пускать на самотёк.ИИ вне устройства имеют только свой Счётчик Состояния Ядра (см. стр. 180) и защищаются от Матричных действий только атрибутами Сила Воли или Интуиции в зависимости от действия. ИИ без устройства определяет своё Значение Инициативы как (Интуиция x 2 + 4к6.) Чтобы сбросить Очки Наблюдения они должны найти устройство для загрузки, а затем перезагрузить его. ИИ без устройства не могут загружать какие-либо программы, им не может быть блокирован выход, также они не могут быть частью глобальной сети или ЛЛС.

ИИ, имеющие право собственности на хост, могут воспользоваться преимуществами расширенных системных ресурсов и использовать Матричные атрибуты хоста, до тех пор, пока персона находится в хосте. Они также могут загружать киберпрограммы и продвинутые программы (см. стр. 184), а также развертывать ЛЁД, используя вычислительную мощность этого хоста. Право собственности на хост может быть предоставлено ИИ только законным владельцем хоста.

Совмещение для ИИ без устройства работает иначе, и во многом зависит от того, имеет ли ИИ ГРЕх. Когда ИИ находится на гриде, и вызывает совмещение, грид как обычно выдаёт ИИ 12 очков Матричного урона. Если у ИИ есть ГРЕх (поддельный SIN, который обманывает эквивалент системы контроля рейтинга 6, стр. 398, ОКП SR5, подойдёт), то полуБОГ грида пинает ИИ действием Уронить Программу, до тех пор, пока она не будет принудительно реорганизованна или не сбежит. ПолуБОГи будут арестовывать реорганизованные ИИ, загружая их в специально разработанную тюрьму данных со специальной программой. Если ИИ безГРЕшен, полуБОГ может попытаться его арестовать, или просто бить ИИ дата-шипами до окончательного разрушения (см. **Матричный бой ИИ**, стр. 182).

Если ИИ получит совмещение в хосте, ответ для них одинаковый, как для любого другого. Хост получает три метки на персоне ИИ и начинает развертывание ЛьДа. Если ИИ умудряется покинуть хост, им все равно придется иметь дело с полуБОГом грида.

ЭМУЛЯЦИЯ

ИИ могут совершать Матричные действия без устройства, используя действие Эмулировать. ИИ используют эмуляцию для заимствования незадействованной вычислительной мощности, предоставляемой сетью устройств, которая составляет грид, чтобы имитировать конкретное оборудование, которое необходимо ИИ для совершения Матричных действий. Это невероятно сложный процесс, который становится только сложнее, поскольку производительность эмулируемого оборудования постоянно растёт.

Действия эмуляции получают штраф (рейтинг/2, округляется вверх), а также любые модификаторы Шума или нахождения в общественном гриде.

БОГ и корпы не безоговорочно против эмуляции, поскольку они, похоже, не влияют на производительность их гридов или любых подключенных устройств, но очень быстро наказывают матричные сущности, которые используют эмуляцию для незаконной деятельности. ИИ разрешено использовать эмуляцию для легальных действий в публичном гриде, не накапливая Очки Наблюдения. Эта любезность также распространяется на ИИ с законным доступом к определенным гридам хоста. Метка, необходимая для входа в хост, считается законным доступом, но провоцирование совмещения делает любую форму эмуляции незаконной. Эмуляция на гриде, где ИИ не имеет уровня жизни или ГРЕха, является незаконной. Незаконные действия, выполняемые с использованием эмуляции, могут значительно повысить показатель Очков Наблюдения ИИ, в зависимости от того, сколько энергии ИИ хочет эмулировать. Чем выше рейтинг действия, тем больше внимания БОГа оно привлекает.

Чтобы использовать действие Эмуляция, ИИ сначала выбирает обычное Матричное действие (см. стр. 256, ОКП SR5), после чего ИИ выбирает рейтинг, который он хочет присвоить соответствующему Матричному атрибуту (обычно Атака, Слив, Обработка Данных или Брандмауэр). Значение выбранного рейтинга мгновенно добавляется к Очкам Наблюдения персонажа, и действие совершается со штрафом к набору кубиков, равным (рейтинг/2, округлённый вверх). После этого мастеру игры следует добавить успехи защитника к Очкам Наблюдения персонажа-ИИ. Эта способность может использоваться везде, где ИИ имеет матричный сигнал и может использоваться, когда ИИ загружается на устройство, которое подключено к гриду. ИИ может эмулировать Матричные атрибуты матрицы с рейтингом, равным собственной Глубине.

Провал незаконного действия, совершаемого с действием Эмулировать, имеет последствия, как если бы ИИ использовал кибердеку. Это означает, что провал действия Атаки вызывает урон от отбитого кода, а при провале действия Слива владелец устройства получает метку на персоне ИИ. Эти штрафы идут комплементом к штрафам за глюк или критический глюк при действии Эмулировать (см. стр. 180).

Когда ИИ получает совмещение, гриды и хосты активно пытаются помешать ему использовать эмуляцию вместо увеличения значения Очков Наблюдения. Для этого они внедряют вредоносный код в вычислительную мощность, которую ИИ использует для эмуляции. Когда ИИ использует действие Эмулировать во время совмещения, персонаж должен сопротивляться [рейтинг действия Эмулировать] очкам Матричного урона. Этому урону следует сопротивляться броском Сила Воли + Брандмауэр.

EX MACHINA

Если ИИ хочет создать себе дом, использовать продвинутые программы или взаимодействовать с физическим миром, ему нужно найти способ загрузить себя на устройство. ИИ можно загружать только на устройство, которое может загружать приложения, автософт или киберпрограммы. Стандартные устройства просто не имеют возможности загружать какое-либо внешнее программное обеспечение, кроме простых обновлений прошивки и драйверов.

ИИ могут использовать действие Контролировать Устройство или Фальшивая Команда для того, чтобы устройство загрузило ИИ в пустой слот программы. ИИ занимает один слот программы или приложения на устройстве, если рейтинг устройства не ниже, чем Глубина ИИ. В противном случае ИИ занимает два слота. Если на устройстве недостаточно пустых слотов программ, ИИ не может загрузиться на него. Так что ИИ с Глубиной 4 никогда не сможет загрузиться на устройство с рейтингом 1.

Когда ИИ загружается на устройство, его персона автоматически сливается с иконкой устройства, а ИИ получает полномочия агента/пилота, загруженного владельцем устройства. Если на устройстве уже есть персона, персона ИИ формируется отдельно от него. Формирование двух персон с одного устройства невероятно затратно и выводит устройство за пределы планируемой нагрузки. Любое Матричное действие, которое не нацелено на другую персону, получает штраф -5 кубиков, так как вычислительной мощности попросту недостаточно. ИИ фактически получает 3

метки на устройстве, но любая персона, запущенная на том же устройстве, также получает 3 метки на ИИ. Метки, что другая персона и ИИ до загрузки ИИ остаются на месте, но ИИ и другая персона теряют права собственности, если ИИ покидает устройство. Перезагрузка устройства, на котором запущен ИИ, перезагружает персону ИИ. Сохранение ИИ в памяти устройства, а затем его перезагрузка, также считается перезагрузкой персоны ИИ.

Когда персона ИИ работает на устройстве, ИИ обычно мощнее, чем без устройства. Он определяет свой Значение Инициативы как Интуиция + Обработка Данных + 4к6. Также ИИ может использовать для взаимодействия с Матрицей Матричные атрибуты устройства, в которое он загружен, или, если имеет матричный сигнал, использовать действие Эмулировать. Для получения мощных бонусов или доступа к уникальным способностям ИИ могут запускать продвинутые программы в дополнение к киберпрограммам или автософтам. Наконец, ИИ может сделать устройство своим домашним устройством, что даёт ИИ постоянное убежище от потери Сущности и бонус к массиву Матричных атрибутов устройства, в зависимости от Ментальных атрибутов ИИ (см. Восстановление и Реорганизация, стр. 183).

Когда ИИ загружен на устройство, он автоматически обнаруживается персоной, запущенной на этом устройстве, и ИИ не могут использовать действие Скрыться против персон, работающих на одном с ним устройстве. В то время как другие персоны автоматически осознают, что на их устройстве запущена новая программа, чтобы распознать её истинную природу, они должны преуспеть во Встречной проверке Восприятия Матрицы против ИИ. Первый чистый успех показывает, что программа является ИИ, а любые последующие предоставляют дополнительную информацию о нём, такие как тип ИИ, продвинутые программы или качества. Проверки Восприятия Матрицы никогда не будут раскрывать Глубину ИИ, но могут дать примерное представление о том, насколько «глубок» ИИ.

Устройства используют персоны для идентификации своих владельцев, и ИИ могут нарушить этот протокол и незаконно передавать право собственности на устройство без набора Железа. Для этого ИИ должен взломать устройство, запустить на нём свою персону и использовать действие Сбросить Владельца. Это Длительная проверка с интервалом в один боевой ход. Провал при передаче прав собственности перед совмещением приводит к немного другому результату, поскольку БОГ знает, что только ИИ могут такое провернуть. Грид по-прежнему фигачит устройство с 12 очками Матричного урона и предупреждает власти, но вместо перезагрузки устройства полуБОГ переформатирует устройство для задержки перезагрузки в течение часа, которого обычно достаточно для того, чтобы ИИ был взят под стражу. Ущерб, вызванный совмещением грида, часто покрывается страховкой на замену устройства в соответствии с положениями о краже, но покупатели предупреждены о том, что необходимо тщательно ознакомиться с контрактом. Несколько крупных корпораций, включая Ренраку и Арес, не заменяют повреждённые и захваченные ИИ устройства.

Матричные аватары предоставляют ИИ такую же анонимность, как и метачеловеку, но, если ИИ не истощает устройство, легко сказать, что иконка создана не метачеловеком, чтобы служить ему аватаром. Она попросту слишком чёткая и подвижная, в сравнении с окружающими. Однако, когда ИИ работает на своём устройстве, практически невозможно определить, является ли персона «умной» программой или метачеловеком. Распознание истинной природы ИИ по взгляду на его персону (в отличие от того, чтобы заметить её загрузку на устройство, как описано выше), требует успешной Встречной проверки Восприятия Матрицы (против Логики + Глубина) с ИИ, чтобы увидеть, какие программы работают на его устройстве. Если количество чистых успехов не превышает Глубину ИИ, успех в этой проверке только скажет пользователю о том, что персона является автономной программой. Но если же успехов больше, то истинная природа ИИ раскрывается. Так как возможно, что персонаж, выполняющий проверку, может не знать точно, что именно искать, когда дело доходит до ИИ (см. стр. 253, ОКП SR5), МИ может решить, какие детали будут раскрыты, если природа ИИ будет установлена. Вот некоторые из них: тип ИИ, продвинутые программы или качества.

ГЛУБИННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Действия глубины – это Матричные действия, доступные только ИИ и электронным призракам. Они требуют, чтобы ИИ был загружен непосредственно на устройство или хост, где они хотят использовать действие. В то время как Бюро Охраны Грида может утверждать, что новая Матрица является дружественной к ИИ, правда заключена в том, что гриды и хосты профилируют деятельность ИИ. Большинство Глубинных действий считаются незаконными, что означает, что они инициируют или увеличивают количество Очков Наблюдения. Провал проверки, в которой Глубина используется в качестве предела, значительно увеличивает заметность ИИ в Матрице и увеличивает Очки Наблюдения персонажа [Глубина] очков; глюк добавляет (Глубина x2) к Очкам Наблюдения, а критический глюк – (Глубина x3).

ЭМУЛИРОВАТЬ

Emulate

(Различное)

Требование к меткам: Особые

Проверка: см.описание

ИИ совершает Матричное действие, используя мощность грида или хоста для эмуляции необходимого оборудования. ИИ выбирает Матричное действие и рейтинг для соответствующего атрибута. Выбранный рейтинг немедленно добавляется к значению Очков Наблюдения ИИ. Затем действие выполняется так, как если бы у ИИ было устройство, но со штрафом (рейтинг/2, округлённый вверх) кубиков. ИИ может эмулировать рейтинг атрибутов вплоть до собственной Глубины. Это действие можно использовать везде, где ИИ имеет соединение с Матрицей, включая устройства и хосты, поддерживающие программы или приложения. Если ИИ использует это действие в устройстве или хосте, эмулируемый рейтинг атрибута замещает существующий рейтинг атрибута устройства или хоста для проверки. Трата Грани на Превышение Предела этого действия увеличивает значение Очков Наблюдения ИИ на общее количество успехов, которые он получает в выбранной проверке, а не рейтинг действия. Во всех других отношениях эмулируемое действие совершается по обычным правилам Матричных действия, включая требуемые метки и тип действия (Сложное, Стандартное, Свободное).

СБРОСИТЬ ВЛАДЕЛЬЦА

Reset Ownership

(Специальное действие)

Требование к меткам: Особые (см. описание)

Проверка: Логика + Компьютер [Глубина] (Рейтинг Устройства + Брандмауэр, 1 боевой ход)

ИИ перезаписывает права собственности в операционной системе устройства, изменяя протоколы, используемые для опознания владельца. Сбросить Владельца требует, чтобы ИИ был запущен на устройстве, которое он хочет украсть, что требует действия Контролировать Устройство или Фальшивая Команда (см. **Ex Machina,** стр. 178). ИИ могут населять только определенные типы устройств; действие Сбросить Владельца может использоваться только на устройствах, которые могут загружать приложения, автософт или киберпрограммы. Чтобы взять права собственности, ИИ совершает Длительную проверку Логики + Компьютер [Глубина] (Рейтинг Устройства + Брандмауэр, 1 боевой ход). Успех в этой проверке заставляет устройство перезагрузиться, если владелец находится в системе, это его дампит. После перезагрузки ИИ будет полностью владеть устройством. ИИ получает модификатор набору кубиков -2 для всех действий на [его Глубина] ходов после перезагрузки. Хотя это не действие Атаки или Слива, это по-прежнему незаконное действие, которое раскрывает истинную природу персонажа как ИИ. Глюк на этой проверки немедленно добавляет Глубину ИИ к счету его Очков Наблюдения. Критический глюк немедленно вызывает совмещение грида. Для получения дополнительной информации об использовании действия Сбросить Владельца, см. Ex Machina выше. Большинство ИИ осознают риск сброса права собственности на устройстве, которое физически не контролируют.

МАТРИЧНЫЙ БОЙ ИИ

У ИИ есть два разных счётчика состояния: Матричного урона и повреждения Ядра. Счётчик Матричного Состояния определяется с помощью обычных правил для Матричных устройств (8 + [Рейтинг устройства/2, округленный вверх]). Матричный ущерб, нанесенный устройству, в настоящее время населенному ИИ, не приводит к штрафу для ИИ. Количество клеток счётчика состояния Ядра определяется по следующей формуле: 8 + (Глубина /2, округленная вверх). Урон Ядру вызывает отрицательные модификаторы аналогичные физическому или оглушающему урону. У ИИ нет клеток переполнения; заполнение любого из их счётчиков состояния приводит к их немедленному разрушению. Если ИИ работает на устройстве у него есть только Счётчик Состояния Матрицы; в противном случае они имеют только Счётчик Состояния Ядра.

Если ИИ не загружен на устройство, все повреждения передаются непосредственно на его Счётчик Состояния Ядра. Если ИИ загружается в устройство, он совместно использует Счётчик Матричного Состояния устройства. Когда заполняется Счётчик Матричного состояния или Счётчик Состояния Ядра ИИ, он немедленно разрушается. При разрушении ИИ всегда теряет 1 очко Сущности, но он также должен противостоять повреждению переполнения (то есть количеству клеток урона, превышающим его счётчик состояния) от разрушившей атаки или рискует потерять ещё больше Сущности. Если у разрушенного ИИ нет устройства, он сопротивляется повреждению переполнения броском Силы + Глубина. Если ИИ работает на устройстве, которое не окирпично, ИИ сопротивляется броском Силы + Брандмауэр + Глубина. ИИ теряют очки Сущности, равные количеству “не отбитых” клеток урона от переполнения. Разрушенные ИИ также теряют одно очко Глубины, как минимум 1, и случайно выбранную продвинутую программу. Эта продвинутая программа никогда не может быть переизучена. ИИ получает качество Фрагментация каждый раз, когда теряют очко Сущности, но только один раз за событие, а не один раз за потерянное очко. Если Сущность ИИ уменьшена до 0, его ядро становится слишком искажённым, чтобы восстановиться должным образом. Код ИИ по-прежнему передаётся через Матрицу, и его части могут быть собраны в другие ИИ или использованы каким-то другим способом, но персонаж должен считаться мертвым со всех точек зрения.

Окирпичивание устройства ИИ также приводит к разрушению ИИ. В этом случае ИИ не может использовать Брандмауэр, чтобы противостоять любому Повреждению от переполнения. ИИ также должен противостоять дополнительной потери Сущности, равной рейтингу их окирпиченного устройства. ИИ могут в последнюю секунду прыгнуть в грид и избежать разрушения, сжигая очко Грани (стр. 60, ОКП SR5). Сжигание очка Грани таким образом, также постоянно удаляет одну выбранную наугад продвинутую программу из библиотеки ИИ, которая никогда не может быть переизучена.

На программы, запущенные на устройстве, не влияет Матричный урон, поэтому ИИ не получают Урон Ядра, когда их устройство повреждено. Исключением из этого правила является использование атакующим программы Богоубийца. ИИ, которые успешно поражены действием Уронить Программу, теряют очко Грани (не постоянно!). Когда Грань ИИ уменьшается до нуля, ИИ принудительно реорганизуется (см. «**Восстановление и реорганизация**»). ИИ, которые вынуждены реорганизоваться во время боя, проводят проверку Харизмы + Сила Воли [Глубина] в конце каждого боевого хода, успех этой проверки восстанавливает одно очко Грани персонажа. Когда Грань персонажа полностью восстанавливается, процесс реорганизации заканчивается. Процесс реорганизации немедленно отнимает все доступные ресурсы обработки устройства/хоста, отвлекая такты на пересборку ИИ. Во время этого процесса ИИ копирует случайные данные из каждого источника, к которому он может подключиться. Визуально этот процесс является вполне очевидным – «свет» в хосте тускнеет, а «воздух» заполняется фрагментами кода, которые всасываются в вихрь, на месте которого раньше был ИИ. Все действия в устройстве/хосте затруднены: примените штраф к набору кубиков, равный разнице между рейтингом устройства или хоста и Глубиной ИИ (минимум -2).

Когда действия предпринимаются против устройства на который загружен ИИ, а его персона работает на том же устройстве, ИИ использует Матричные атрибуты устройства. Исключением является Брандмауэр. Протоколы симсенса предписывают, чтобы пользователи-металюди получали выгоду от своего Брандмауэра, который защищает их от атак вредоносным кодом, и ИИ не может использовать Брандмауэр устройства для защиты от персоны, запущенной на том же устройстве. Несмотря на это, Брандмауэр устройства будет защищать ИИ от внешних атак. От любых действий, совершаемых против ИИ текущим пользователем устройства, ИИ сопротивляется Глубиной вместо Брандмауэра. Весь Матричный урон, наносимый устройству, на котором ИИ запускает свою персону, применяется к его Счётчику Состояния Ядра.

ПОДСЧЁТЫ ИИ

ПАРАМЕТР	ФОРМУЛА	БОНУСЫ
Матричная Инициатива (БУ)	(Интуиция x2) + 4к6	—
Матричная Инициатива (с устройством)	(Обработка Данных или Пилот) + Интуиция + 4к6	Прибавьте бонус Оптимизации от домашнего устройства до подсчёта
Клетки счётчиков состояния		—
Ядро	[Глубина/2] + 8	Качество Избыточность (+2 клетки)
Кибердека/комлинк/ККР	[рейтинг устройства/2] + 8	—
Машина	[Тело/2] + 12 Счётчик Матричного Состояния: [Пилот/2] + 8	—
Дрон	[Тело/2] + 6 Счётчик Матричного Состояния: [Пилот/2] + 8	—
Ментальный предел	Без устройства: ([Логика x2) + Интуиция + Сила Воли]/3 (окр. вверх) Матричное устройство: ([Логика x2) + Интуиция + Сила Воли]/3 (окр. вверх) или Обработка Данных Машина: ([Логика x2) + Интуиция + Сила Воли]/3 (окр. вверх) или Сенсор/Обработка Данных	Прибавьте бонус Оптимизации от домашнего устройства до подсчёта Продвинутая программа: Абдукция (только Сенсор)
Физический предел	Управляемость	Прибавьте бонус Оптимизации от домашнего устройства до подсчёта
Социальный преде	Матрица (без устройства): ([Харизма x2) + Сущность + Сила Воли]/3 (окр. вверх) Матрица (с устройством): (Харизма Обработка Данных/Пилот + Сущность + Сила Воли]/3 (окр.вверх)	Прибавьте бонус Оптимизации от домашнего устройства до подсчёта Продвинутые программы: Улыбка Эгути (иконка) ХГКС (дрон)
Максимальный рейтинг Грани	Глубина	—
Максимальный рейтинг Сущности	Глубина	—
Штрафные кубики к эмуляции	Рейтинг /2,окр. вверх	—
Увеличение Очков Наблюдения за эмуляцию	Рейтинг эмулируемого действия	—

МАШИННЫЙ БОЙ ИИ

ИИ могут запускаться на дронах с доступными слотами программ (см. Автософт, стр. 292, ОКП SR5), или же они способны использовать действие Контролировать Устройство посредством ККР, кибердеки или комлинка. ИИ, запущенные на машине, используют для определения Инициативы свой рейтинг Пилот вместо Обработки Данных, Управляемость вместо Физического предела, и могут использовать их рейтинг Сенсор вместо Ментального предела. Пилот также используется вместо рейтинга устройства для определения Счётчика Матричного Состояния для транспортного средства. Они определяют Значение Инициативы как (Интуиция + Пилот + 4к6). Только ИИ с качеством Урождённый Пилот могут использовать автософт вместо активных умений, они также используют свою Глубину вместо рейтинга Пилот для машин/дронов, на которых запущены. Для получения дополнительной информации о проверках умений ИИ см. таблицу ниже.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И РЕОРГАНИЗАЦИЯ

В любом 24-часовом цикле ИИ должен **реорганизовываться** в течение 3 часов, эта потребность сходна с потребностью физического персонажа во сне. Этот процесс может выполняться только в устройстве или хосте. Во время реорганизации ИИ проверяет себя на наличие ошибок и создаёт лог-файл в системе занятого устройства или хоста. Это также восстанавливает любую использованную Грань. Во время реорганизации ИИ особенно уязвимы: любой Матричный урон их устройству, также наносит равный ущерб их Счётчику Состояния Ядра, При этом ему можно сопротивляться Силой Воли + Брандмауэр. Реорганизующиеся ИИ, также могут быть захвачены специальными программами. Захват реорганизующегося ИИ требует успеха в Длительной проверке Софта + Логика [Обработка данных] ([(Брандмауэр) + Глубина], 1 боевой ход). Если это проверка прерывается или ИИ заканчивает реорганизацию до её завершения, ИИ не фиксируется, и процесс должен быть начат заново. После захвата ИИ хранятся на автономных устройствах или с немалыми усилиями, например, НеоНЭТ создал Проект Имаго, полностью автономную цифровую лабораторию. ИИ считают подобную судьбу слишком ужасной, чтобы о ней задумываться.

ИИ не требуются права владения устройством или хостом для реорганизации, но ему необходимо разрешение зарегистрированного владельца. Иногда это обрабатывается как безобидное всплывающее окно, которое многие пользователи щелкают не читая. Чтобы сделать устройство или хост **домом**, ИИ должен сначала совершить там **обновление**.

Если ИИ реорганизуется в одном и том же месте [Глубина] последовательных дней, его лог-файлы анализируются и обновление может начаться. Во время первого цикла обновления ИИ не сможет выгрузить себя или переключиться на новое устройство или хост до тех пор, пока этот цикл не будет завершен. Если ИИ уходит, процесс должен быть запущен заново. Для обновлений требуется соединение с Матрицей. Когда ИИ заканчивает свое первое обновление, устройство считается его домом, и ИИ больше не нуждается в метке для загрузки себя в пустой слот программы, даже если он не является зарегистрированным владельцем.

Если ИИ слишком долго не посещает дом, он может перестать быть таковым. Чем сложнее ИИ, тем быстрее будет разрушаться его совместимость с домом. ИИ может находиться вдали от своего дома [30/рейтинг Ядра, округляется вверх] дней, прежде чем он перестанет быть домом ИИ. После этого ИИ должен будет начать цикл обновления, чтобы воссоздать старый дом или найти новый (если прежний был потерян или уничтожен).

Пребывание в доме ИИ повышает нагрузку как на аппаратные, так и на программные ресурсы устройства. Чтобы устройство продолжало работать не выходя из строя, его следует поддерживать в отличном состоянии и ставить новейшие обновления. Цена такого обслуживания аналогична уровню жизни метачеловека и ИИ должен организовать оплату или рискнуть потерять свой дом. За каждый месяц в котором устройство не поддерживается, мастеру игры следует относиться к устройству так, как будто ИИ имеет равный уровень качества Гремлины. Если прошло более четырёх месяцев, устройство окирпичивается.

ИИ может **оптимизировать** устройство после обновления; это увеличивает один Матричный атрибут устройства или хоста в зависимости от Матричного атрибута ИИ, как показано в таблице **Бонусы оптимизации и затраты на уровень жизни**. Другой Матричный атрибут можно оптимизировать с помощью Свободного действия, но только один Матричный атрибут может быть оптимизирован одномоментно. Оптимизация также может улучшить атрибут транспортных средств и дронов, но бонус – статический +1. Оптимизация всегда добавляет 1 слот киберпрограммы, приложения или автософта соответствующего устройства. Оптимизация – это хрупкая конструкция, которая дестабилизируется в отсутствии идеального равновесия; ИИ должен тратить не менее часа в день в устройстве для поддержания эффектов.

ИИ с домом создают там личный индекс. Это уменьшает работу, необходимую для пересборки себя и помогает предотвратить потерю Сущности на гриде. ИИ могут покидать свой дом и существовать на гриде в течение [Глубина x2] часов, прежде чем они должны сопротивляться потери Сущности. Запуск в хосте или устройстве, не являющемся домом ИИ, будет только сбрасывать этот таймер до стандартных [Глубина] часов, которые ИИ может выжить на гриде. Этот индекс также может использоваться для отслеживания ИИ; мастера игры могут дать бонус к наборам кубиков действия Отследить Иконку, если трассировщик имеет доступ к домашнему устройству ИИ.

СОБИРАЯ СЕБЯ ВОЕДИНО

У ИИ есть обслуживающие подпрограммы, которые работают с кодом, созданным в их домах, для исправления поврежденного кода. Находясь в своём доме ИИ может совершить Длительную проверку Софта + Глубина [Обработка Данных] (1 день), исцеляя одну клетку **повреждения Ядра** за каждый успех. Повреждение устройства обычно восстанавливается проверкой Железа (стр. 246, ОКП SR5). Если у ИИ нет дрона, способного выполнить ремонт, ему придется нанять кого-то.

Если любой из счётчиков состояния ИИ полностью заполнен, его персона разрушается. Это не обязательно означает, что ИИ убит. Если после разрушения у ИИ есть остатки Сущности, они подвергаются Реорганизации в доме [30 – [Глубина + Сущность]] дней. Если домашнее устройство ИИ было уничтожено или отключено от Матрицы, персона ИИ будет преобразована на последнем гриде, на котором он был.

Искусственные интеллекты являются сложными, динамическими программами и не могут быть скопированы или иметь резервные копии, сделанные обычными способами. Только некоторые ИИ знают секреты того, как они воспроизводятся, хотя недавняя вспышка КФР, по-видимому, даёт дразнящие подсказки.

БОНУСЫ ОПТИМИЗАЦИИ И ЗАТРАТЫ НА УРОВЕНЬ ЖИЗНИ

Бонусы оптимизации округляются вверх

Комлинк/кибердека/ККР/хост	**Машина/дрон**
Атака + (Харизма / 2) [Кибердека/только хост]	Управляемость + 1
Слив + (Интуиция / 2) [Кибердека/только хост]	Пилот +1
Обработка Данных + (Логика / 2)	Ускорение + 1
Брандмауэр + (Сила Воли / 2)	Сенсор +1
+1 максимум программ/ приложений	+1 максимум автософта

Рейтинг устройства	**Уровень жизни**
1	Скваттер
2-3	Низкий
3-4	Средний
5-6	Высокий
7	Роскошный

ПРОДВИНУТЫЕ ПРОГРАММЫ

ИИ не создают новые технологии или программы из ничего; вместо этого они используют существующее более эффективным образом. В случае программ они могут оптимизировать и переписывать существующее программное обеспечение, чтобы оно предоставляло им уникальные бонусы и способности. Эти продвинутые программы нуждаются в библиотеках ресурсов своих родительских программ для работы на устройстве. Это означает, что они работают поверх уже запущенной киберпрограммы и занимают один и тот же слот программ – по существу превращая ранее существовавшую киберпрограмму в более крупную, более сильную и быструю версию. Падение родительской программы автоматически сбрасывает любые подключенные к ней продвинутые программы. Для использования продвинутых программ также требуется определенное количество полномочий, так что ИИ требуется размещать метки для получения эффектов. При определении максимального бонуса, который продвинутая программа может предоставить оптимизированному домашнему устройству, всегда используйте оптимизированные атрибуты устройства.

Продвинутые программы доступны только для ИИ и электронных призраков и не могут быть запущены на комлинках.

ИИ никогда не снизойдут до покупки программы на открытом рынке; вместо этого они создают свои собственные программы и продвинутые программы, аналогичные тому, как техноманты создают комплексные формы. Они начинают программировать самостоятельно и делают проверку Софта + Интуиция [Ментальный]; разделите 12 на число успехов проверки, чтобы получить количество дней, которое требуется для её изучения. Затем ИИ тратит 5 очков Кармы, чтобы изучить обычную программу, и 8 – продвинутую

Продвинутые программы практически невозможно зарегистрировать, поскольку для этого требуется, чтобы код был одобрен БОГом. Это означало бы раскрытие секретов их кода, на что большинство ИИ совершенно не хотят идти. Те редкие ИИ, который идут на фаустианскую сделку с корпорацией, контролируются так плотно, что карьера в тенях больше не вариант. Таким образом, все продвинутые программы считаются незаконными и привлекают внимание к ИИ. Когда ИИ загружает продвинутую программу, его Очки Наблюдения

немедленно увеличиваются на Глубину персонажа. Если у ИИ есть какие-либо запущенные продвинутые программы, то мастер игры добавляет Глубину к любому увеличению Очков Наблюдения, вызванного течением времени. Некоторые продвинутые программы могут использоваться только в конкретной матричной среде (гриды, машины/дроны, устройства, хосты). Ограничения, если таковые имеются, перечислены в описании программы.

Программа: Для работы каждой продвинутой программы требуется специальная киберпрограмма или автософт. Если обратное не указано в описании продвинутой программы, все программы загружаются с помощью Простого действия.

Требуется меток: Продвинутые программы могут напрямую манипулировать атрибутами или содержимым устройств, хостов, программ и файлов. Всё это требует определенного уровня полномочий, а это означает, что большинство продвинутых программ не будут работать без указанного количества меток.

АБДУКЦИЯ

Abduction

Программа: Зрение

Требуется меток: Владелец

Улучшая предиктивные алгоритмы автософта Зрение, ИИ способен улучшить рейтинг Сенсор дрона посредством абдуктивного расчёта. Используя способность ИИ делать выводы на основе условных доказательств, эта продвинутая программа позволяет ИИ интерпретировать показания датчика и выявлять критические детали, которые фактически отсутствуют на выходе сенсора. Когда датчики дрона используются для выполнения действия Рассмотреть Подробно, он получает бонус к его рейтингу Сенсор равный Глубине ИИ (но не более удвоенного изначального рейтинга Сенсор). Для работы Абдукции рейтинг автософта Зрение должен быть как минимум выше, чем Глубина ИИ. Этот автософт можно использовать совместно с ККР, но ИИ также должен работать на ККР. Действуют стандартные правила совместного использования автософта ККР.

АВТОРИТЕТ

Authority

Программа: Эксплойт

Требуется меток: 1

Эта продвинутая программа помогают ИИ убеждать устройства в том, что их приказы прибывают из надежного и привилегированного источника: владельца. ИИ получает бонус к Сливу, равный Глубине (но не более удвоенного изначального атрибута Слив) при любых действиях Фальшивая команда против иконок с меткой.

КАСКАД

Cascade

Программа: Дешифровальщик

Требуется меток: 2

ИИ с этой продвинутой программой может быстро проанализировать свои неудачи, исправить себя, а затем использовать слабые стороны противника. Каждый раз, когда ИИ (у которого запущена эта программ) проваливает действие Атаки против неплохо отмеченной иконки, он получает бонус к набору кубиков +1 к будущим проверкам Атаки против этой цели. Этот бонус может накапливаться до [Глубина] раз. Если программа будет закрыта, все накопленные бонусы исчезают. Они также исчезают через двадцать четыре часа, поскольку цели вносят изменения в алгоритмы и старые уязвимости более не валидны.

УЛЫБКА ЭГУТИ

Eguchi Smile

Программа: Чехол

Требуется меток: Владелец

Эта программа помогает ИИ скульптить его иконку таким образом, что она идеально подражает внешнему виду и манерам метачеловека. ИИ могут создавать метачеловеческий «аватар», используя стандартные правила Маскировки, без необходимости в фактическом макияже или одежде (см. стр. 142, ОКП SR5). Запуск этой программы прибавляет Глубину ИИ к пределам проверок Маскировки и Имитация. Эта программа полезна только при имитации металюдей, хотя может использоваться для имитации конкретного аватара, если у ИИ есть файл его изображения. ИИ может также использовать эту программу со своей обычной матричной иконкой и умением Имитация, чтобы сойти за метачеловека в обычном разговоре. Эта маскировка не влияет на совершаемые против ИИ проверки Восприятия Матрицы и не позволяет ему обманывать устройства безопасности, которые измеряют биометрию в мясном мире, например сканеры сетчатки. Если ИИ успешно обманывает кого-то, у кого есть предубеждение против ИИ, или просто взаимодействует с человеком, у которого нет такого предубеждения, Улыбка Эгути также добавляет Глубину ИИ к Социальному пределу любой проверки, включающей умения из групп Притворство или Влияние.

ФНОРД[27]

Fnord

Программа: Тихушник

Требуется меток: 1

ИИ может использовать эту программу, чтобы оставаться скрытым от определённых сущностей Матриц. Любая помеченная неразумная сущность, агент, ЛЁД, технотварь или дикий ИИ, которая не смогла получить чистые успехи во время первой проверки Восприятия Матрицы против ИИ с программой Fnord, не может совершать никакие дополнительные проверки Восприятия Матрицы против ИИ для до тех пор, пока он остаётся в этом хосте или на этом гриде. Программа может быть использована только [Глубина] раз. После этого ИИ должен сначала реорганизоваться (Восстановление и Реорганизация, стр. 183), чтобы снова использовать эту программу. Если паук безопасности или другая иконка ЛьДа помечает ИИ, нет необходимости в проверке Восприятия Матрицы: ИИ автоматически обнаруживается.

[27]https://en.wikipedia.org/wiki/Fnord

МЕДИК

Medic

Программа: Инструментарий

Требуется меток: 3

Эта программа позволяет ИИ быстро восстанавливать поврежденный код ИИ, ЛьДа или спрайтов, используя имеющиеся в его распоряжении системные ресурсы. ИИ делает проверку Софта + Глубина [Обработка Данных] (2). Целевая персона исцеляет [успехи превысившие порог] клеток Матричного урона. Эта программа исцеляет только повреждение программного обеспечения и не может использоваться для лечения Матричного урона на устройствах или техномантах. Программа «Медик» может использоваться на одном наборе «ран» только один раз. Загрузка этой программы – Простое действие, но использование её для лечения урона – Сложное.

КОВОРКИНГ[28]

Nyetworking

Программа: Кошачьи лапки

Требуется меток: 2

ИИ, запускающий эту программу, может вмешиваться в коммуникации на гриде, на котором находится, замедляя подписки и задерживая соединения. Любая отмеченная персона или иконка, которая находится в том же гриде, что и ИИ, подвергается штрафу за шум, равному Глубине ИИ, до тех пор, пока устройство не перезагрузится, или либо отмеченная цель, либо ИИ не покинет грид. Коворкинг вмешивается в весь матричный трафик, как полезный, так и вредный. Этот штраф также применяется к любым Матричным действиям, сделанным против отмеченного устройства, до тех пор, пока устройство не перезагрузится. Если шум, создаваемый ИИ, выше рейтинга устройства цели, устройство временно теряет любой беспроводной бонус.

ПИНОК

Poke

Программа: Эксплойт

Требуется меток: 1

Программа Пинок помогает получить доступ к низкоуровневой памяти устройства. За каждую успешную Встречную проверку против Брандмауэра целевого устройства, ИИ получает кумулятивный бонус к набору кубиков + 1 кубик для действия Уронить Программу против цели. Этот бонус может накапливаться до [Глубина] раз. Если программа будет закрыта, все накопленные бонусы теряются. Они также исчезают через двадцать четыре часа, поскольку цели вносят изменения в алгоритмы и старые уязвимости более не валидны.

ПСИХОТРОПНАЯ БИООТДАЧА

Psychotropic Biofeedback

Программа: Биоотдача

Требуется меток: 2

Этот ИИ изменил набор протоколов чёрного ЛьДа, которые позволяют ему поражать цели с помощью психотропной биоотдачи. Если ИИ наносит Матричный урон отмеченной цели, защитник должен сделать бросок Силы Воли + Брандмауэр. Программа Фильтр Биоотдачи также добавляет свой бонус. Используйте Глубину ИИ как порог для этой проверки. Если защитник терпит неудачу, он страдает от психотропного эффекта по выбору ИИ. Психотропный ЛЁД налагает краткосрочную эмоциональную корректировку действующую [Глубина] часов. Это может включать: отвращение к определенным объектам или действиям, стремление к определённому продукту, самоуспокоенность или летаргию, чувство вины, паранойю, фобию и т. д. Они могут быть связаны с определённым триггером, таким как отвращение к Матрице, ненасытное желание перейти на новую версию игры, тролле-фобию или вспышка гнева при виде сотрудников Одинокой Звезды. Возможна также кратковременная потеря памяти. Цель не может стать эффективно беззащитной или впасть в кататонию, но будет вести себя заметно странно, как некоторые жертвы КФР.

РУТКИТ

Rootkit

Программа: Стелс

Требуется меток: 1

Эта программа позволяет ИИ намного эффективнее скрывать свое присутствие в Матрице, де факто делая его почти невидимым для других пользователей. Отмеченные иконки, которые делают проверки Восприятия Матрицы против ИИ, получают отрицательный модификатор к набору кубиков, равный Глубине персонажа. Эффекты этой программы заканчиваются каждый раз, когда ИИ входит или выходит из хоста, перескакивает на грид или совершает действие Атаки. Успешное действие Скрыться перезапускает функции Руткита.

КОРРОЗИЯ

Rust

Программа: Сторож

Требуется меток: 1

ИИ создал передовой метод защиты, который также уменьшают атрибут Атака иконок, наносящих ему урон. Каждый раз, когда иконка наносит Матричный урон ИИ, запустившим эту программу (или его устройству), уменьшите рейтинг Атаки иконки на 1. Этот эффект является кумулятивным, вплоть до рейтинга 0 и длится до перезагрузки устройства. Эта программа не влияет на живые персоны или хосты.

[28] Ещё один, после pogrom, вклад русского языка в английский. В оригинале идёт отсылка к нетворкингу (т.е. организации дел за счёт социальных связей) и Nyet, происходящего то ли от сокращения "not yet" – "ещё нет", то ли от русского "нет" + акцент. В переводе пришлось импровизировать.

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

Shunt

Программа: Скорлупа

Требуется меток: Владелец

Говорят, что декер закроет кибердеку от пуль даже собственным телом; как выясняется, некоторые ИИ согласны сделать тоже самое. Перед тем, как противостоять Матричному урону на своём устройстве ИИ (запустивший эту программу) может перенаправление урон от устройства на свой счётчик состояния Ядра. Ущербу можно сопротивляться по обычным правилам (Сила Воли + Брандмауэр), но любой ущерб, прошедший через брандмауэр, переносится в счётчик состояния ядра ИИ. ИИ может только перенаправить до [Глубина] очков урона; любой оставшийся урон применяется к устройству. Эта программа доступна только в том случае, если ИИ имеет домашнее устройство и работает на нём.

КОРРЕКТИРОВЩИК

Spotter

Программа: Прицеливание (Тип оружия)

Требуется меток: 3

Этот автософт интегрируется со смартганом для улучшения алгоритмов автокоррекции, встроенных в стандартное программное обеспечение Прицеливания. Каждый раз, когда дрон с этим автософтом в запущенном состоянии, проваливает проверку атаки с использованием подходящего смарт-оружия, он получает бонус Точности, равный Глубине ИИ, для следующего действия атаки (но не более удвоенной Точности оружия). Для работы этой программы рейтинг автософта Прицеливания должен быть как минимум выше, чем Глубина ИИ. Чтобы получить этот бонус, дрон должен использовать действие Прицелиться, в качестве своего первого действия следующего Прохода Инициативы. Также применяются стандартные бонусы действия Прицелиться. Любое действие, отличное от Прицелиться, приводит к тому, что дрон потеряет бонус Точности. Этот автософт можно использовать совместно с ККР, но только если ИИ работает на ККР. Действуют стандартные правила совместного использования автософта на ККР.

СМОЛЯНАЯ ЯМА

Teergrube

Программа: Локдаун

Требуется меток: нет

ИИ с Смоляной Ямой имеет в своем составе несколько латентный, но очень быстрый код чёрного ЛЬДа. Любой персоне, которая использует действие, требующее умения Кибербой или Хакинг против ИИ, блокируется выход (стр. 247, ОКП SR5). За каждую метку цели на ИИ, он получает модификатор набора кубиков +1 кубика, чтобы предотвратить успешное действие Отджекиться.

ПОГРЕШНОСТЬ

Uncertainty

Программа: Кошачьи лапки

Требуется меток: 3

ИИ с этой программой сознательно изменяет базовое программирование хоста, делая компьютерные операции менее определёнными для всех, кто связан с ним. Любое заслейвленное к занимаемому ИИ хосту устройство, чаще страдает от неожиданных ошибок. Любой, кто взаимодействует с устройством, прислейвленным к отмеченному хосту, рассматривается имеющим качество Гремлины (стр. 84, ОКП SR5) на уровне, равном половине Глубины ИИ (Макс. 4).

ХГКС

WTLM

Программа: [Модель] Маневрирование

Требуется меток: Владелец

«Ходи и говори, как обезьяна» или «Ват-лам» – это универсальный термин для любого маневренного автософта, который был оптимизирован для пересечения Зловещей Долины, делая движения и манеры «человеческими». Хотя такие программы, по большей части, создаются для двуногих шагающих дронов, существуют версии и для других типов. Запуск этого автософта прибавляет Глубину ИИ к рейтингу Пилот дрона (до удвоенного первоначального рейтинга) при проверках, которые включают выдачу себя за метачеловека. Для работы ХГКС рейтинг автософта Маневрирования должен быть как минимум выше, чем Глубина ИИ. Даже двуногий шагающий дрон не проканает против внимательного наблюдателя, но программа может быть очень эффективной на расстоянии или в сочетании с маскировкой. ХГКС также может помочь ИИ убедить метачеловека в том, что дрон пилотируется ригером-метачеловеком. Этот автософт можно использовать совместно с ККР, но ИИ также должен запускаться на ККР. Действуют стандартные правила совместного использования автософта с ККР.

Если ИИ успешно убеждает кого-то в том, что в действительности дрон пилотирует метачеловек, он может использовать этот продвинутый автософт, чтобы усилить очарование. Прибавьте Глубину ИИ к значению Пилота дрона (до удвоенного первоначального рейтинга) для любых проверок Притворства и Влияния, сделанных против одураченного персонажа. В качестве альтернативы, если цель знает, что дрон пилотируется ИИ и не имеет каких-либо предрассудков в отношении ИИ, ИИ также может запустить этот автософт, чтобы увеличить свой рейтинг Пилота для проверок умений из групп Притворство и Влияние.

E-ПРИЗРАКИ

E-призраки, также называемые призраками в машине, являются очень редкими цифровыми сущностями, обладающими воспоминаниями и личными именами людей, которые погибли в онлайн, или каким-то образом были захвачены Матрицей. Причины появления электронных призраков неизвестны. Некоторые утверждают, что это просто ИИ, созданные во время Краха, которые каким-то образом перехватили психические параметры его жертв. Как только появились электронные призраки недавно умерших, или вовсе ещё живых металюдей, эта теория дала сбой. Один автор предположил, что это вовсе не призраки, а просто какая-то новая программа, предназначенная для подражания людям, основанная на длинном информационном следе их взаимодействий с Матрицей. Другие утверждают, что это какая-то свободная программа, возможно побочный эффект червя Ёрмунганд, исхитрилась загрузить мозги мета людей, которые оказались в ловушке и убиты онлайн, и дать им вечную жизнь в виде своего рода автономной программы. Четвёртые показывают пальцами на трюк техномантов, или сомневаются, на самом ли деле это призраки, которые каким-то образом оказались в ловушке внутри машины. Правды никто не знает, и уже тем более не может с уверенностью сказать, действительно ли это настоящие призраки мертвецов, живущие в Матрице или нечто-то совершенно иное.

С точки зрения правил, электронные призраки обрабатываются как метаразумные ИИ (хотя они имеют свои собственные метавариантные качества), так что у них есть свои собственные Ментальные атрибуты и умения, но также и некоторые уникальные способности. «Программы», которые они несут, – это особые способности, которые помогают им ориентироваться в Матрице. Мастера игры и игроки могут создать персонажа в виде e-призрака, основанного на умершем или живом персонаже из канона Shadowrun или же придумать e-призрак самостоятельно. E-призраки, основанные на ещё живых существах, должны испытывать как конкретные, так и метафизические дилеммы в результате их уникального статуса – «копии».

Важным элементом, который следует учитывать при создании электронного призрака, является то, насколько хороша копия мертвого персонажа (обратите внимание, что качество копирования является отдельным фактором и не зависит от Глубины электронного призрака). Большинство электронных призраков, как правило, далеки от идеальных копий. У них могут быть только некоторые воспоминания персонажа или не иметь их вовсе, а некоторые факторы личности персонажа могут просто исчезнуть. В лучшем случае, электронный призрак, скорее всего, будет иметь фрагментарные воспоминания о предыдущей жизни. Наиболее запоминающимися воспоминаниями являются события, приведшие к смерти, незавершенные дела и серьёзные обиды. Некоторые электронные призраки – столь жалкие эмуляции, что у них есть только случайные обрывки воспоминаний об их прежней жизни, такие призраки проводят свои дни в бесцельном блуждании по Матрице и вспышках агрессии. Некоторые не знают о своей кончине, полагая, что они всё ещё живы, но пойманы в ловушку. Другие вполне осознают свой статус, и делают всё возможное, чтобы взаимодействовать с пользователями Матрицы и получить способы влиять на реальный мир.

ОПЫТ УФ ХОСТА

Метафора, навязанная УФ-системой, ошеломляет – фильтры реальности автоматически падают, и вся иконография автоматически преобразуется до максимума. При обращении к УФ-хосту сигнал симсенса автоматически усиливается, поднимая виртуальную среду до точки, где она кажется более реальной, чем реальность. Иконки персон обычно отбрасываются; вместо этого пользователи обычно появляются как их обычные «я» (сим считывает личный ментальный образ, поэтому неуверенность в себе или тщеславие могут повлиять на конечный продукт), адаптированные к метафоре хоста. Более того, преобразуется даже программное обеспечение, комплексные формы и эхо, принимая вид снаряжения, соответствующий окружающей среде. Агенты, спрайты, ЛЁД, ИИ и e-призраки также конвертируются как устройства или существа, соответствующие метафоре.

Чтобы полностью испытать УФ-хост, пользователь должен работать в хот-симе. Пользователи, не осознающие потенциальные риски, могут попытаться войти в УФ-хосты в разных режимах интерфейса, но УФ-хосты настроены на деактивацию параметров безопасности пользователей ДР и колд-сима. Пользователи с возможностями хот-сима должны противостоять тому, чтобы втягиваться в гиперреальность УФ-хоста с помощью проверки Силы Воли + Брандмауэр, используя рейтинг хоста в качестве порога. Пользователи без возможностей хот-сима не могут войти и остаться в Матрице.

ДЕЙСТВИЯ В УФ-ХОСТАХ

Из-за гиперреалистичной природы УФ-хостов персонажи используют свои физические умения, как если бы они действовали в реальном мире. Персонажи должны смочь представить себя совершающими желаемые действия, хотя их умения ограничены умственными способностями. Если, например, программа Атака персонажа визуализируется в хосте как пистолет, персонаж может стрелять из него с помощью Логики + Пистолеты, а не Логики + Кибербой. Это позволяет мастерам игры вести игру в УФ-хосте, как если бы персонажи находились в физической реальности. Персонажи могут совершать Матричные действия, но по возможности их следует интерпретировать как «физические» действия. Разумеется, в УФ-хостах магия не работает. Метки и обычные Матричные действия на самом деле не существуют в УФ-хостах (вы не можете использовать действие «Редактировать» на реальном объекте!), но мастера игры могут позволить игрокам попробовать действия и назначить альтернативные эффекты. Несмотря на отсутствие меток, УФ-хосты по-прежнему используют некоторый уровень доступа на основе полномочий в системе (возможно, в виде блокировок или скрытых объектов).

Чистая мощность УФ-хостов допускает некоторые вещи, которые просто невозможны в обычной Матрице. Прямое подключение к кибердеке, используемой для создания персоны, которая уже находится в любом УФ-хосте, позволяет игрокам путешествовать автостопом. Это работает так же, как автостоп к основанию Хоста (см. стр. 136).

ЦЕНА ГИПЕРРЕАЛИСТИЧНОСТИ

УФ-хосты часто имеют некоторую форму ЛЬДа, но они не используют какой-либо вид Очков Наблюдения или не инициируют совмещение. ЛЁД действует сам по себе, хотя его поведение обычно соответствует метафоре УФ-хоста. УФ-хосты всё ещё могут быть подняты по тревоге, хотя хост ограничен своей метафорой (охранники с рациями, сирены, посыльные).

В случае УФ-хостов дампшок сильнее обычного, наносит 8Ф урона и удваивает продолжительность дезориентации.

Некоторые УФ-хосты обладают способностью изменять субъективное время, замедляя его или ускоряя, так что час, проведённый в УФ-хосте, может показаться десятью часами или десятью минутами. Мастерам игры предлагается использовать эту особенность и разыгрывать её эффекты сообразно требованиям истории.

Сигнал симсенса от УФ-хоста эквивалентен мощным и вызывающим привыкание ЛОЖным наркотикам. Каждый раз, когда пользователь выходит из УФ-хоста, сделайте проверку зависимости (стр. 451, ОКП SR5), чтобы определить, пристрастился, ли пользователь у УФ. Используйте рейтинг хостов как уровень зависимости с порогом зависимости 3. Зависимость от УФ-хоста такая же, как и зависимость от ЛЖИ – персонаж, который не может получить доступ к УФ-хосту по желанию, может удовлетворить свою зависимость ЛОЖными чипами. Обратите внимание, что УФ-хосты захватывают не только металюдей – ИИ, е-призраки и даже спрайты также могут стать зависимыми от УФ-хостов. В их случае зависимость отчасти объясняется сильными сигналами симсенса, а отчасти – ощущением свободы и силы, обеспечиваемой УФ-хостами с высокими рейтингами.

В НЕИЗВЕДАННОЕ

Царства Резонанса – это удивительные и прекрасные места, расположенные где-то за пределами нормальной Матрицы. Доступные только через скрытые бэкдоры в Матрице, эти царства хранят множество секретов, в том числе таинственных спрайтов, туннели через Матрицу и полную цифровую история метачеловечества. Техноманты, которые путешествуют в царства, могут воспользоваться увеличенной резонансной связью, чтобы совершать там подвиги, которые были бы невозможны в любом другом месте.

Эти «чудеса» игнорируют основополагающие правила топологии и протоколов безопасности Матрицы, позволяя техномантам делать такие вещи, как изучение комплексных форм без учителя, создавать бэкдоры в хосты, восстанавливать утерянные или уничтоженные данные и многое, многое другое. Однако, для таких фантастических деяний простого путешествия в царства недостаточно; техноманты должны также найти и пройти правильный путь через Царства Резонанса. Этот процесс, известный как Поиск Царства Резонанса, выводит техноманта за пределы их навыков и психики.

В этом разделе мастера игры могут найти правила создания и внедрения Царств Резонанса и Поиска Царства Резонанса в свои кампании, а также советы по поддержанию баланса вознаграждений и поиска.

ПРОХОД ЧЕРЕЗ КОЛОДЕЦ

В игровых терминах, колодец Резонанса имеет рейтинг, который отображает его силу. Этот рейтинг действует как положительный модификатор набора кубиков всех проверок, которые включают Резонанс, независимо от того, делаются ли они техномантом или спрайтом: проверки Затухания, проверки Компиляции и Регистрации, использование комплексных форм и так далее.

Сталкивающиеся с колодцем Резонанса диссонансные техноманты испытывают противоположный эффект: они страдают от отрицательного модификатора набора кубиков, равного рейтингу колодца. Существуют также варианты диссонансных колодцев Резонанса, так называемые пруды Диссонанса. Эти пруды оказывают на техномантов такое же негативное влияние, как колодцы Резонанса на диссонансных техномантов.

Разломы Резонанса могут втягивать неосторожных или невольных обитателей Матрицы, чтобы избежать всасывания необходима успешная проверка Силы Воли + Харизма (3).

НАХОЖДЕНИЕ БЭКДОРА

Путешествие в Царства Резонанса доступны только техномантам прошедшим погружение. Единственный другой способ иного персонажа (как возвысившегося, так и мирского) войти в Царства – разлом Резонанса (стр. 162) или заключить сделку со свободным спрайтом.

Чтобы найти бэкдор, техномант должен полностью погрузиться в ВР и отключить все активные подключения к своей живой персоне. Места с высоким уровнем шума считаются непригодными. Фактический процесс, который техномант использует для синхронизации с Резонансом, уникален для каждой личности, хотя обычно это та или иная форма медитации или активности, требующей сильной концентрации. Концентрируясь на постоянном фоновом шуме и гармонизируясь с его частотами, погружающийся техномант может отслеживать потоки Резонанса до их источника – Царств Резонанса. Для этого требуется пройти Длительную проверку Резонанса + Сила Воли + степень погружения (12, 1 час). Штрафа за кратковременное прерывание процесса подготовки нет, но он весьма труден и не оставляет времени для каких-либо действий, кроме самых обычных задач. Как только техномастер обнаруживает бэкдор, он может начать свое путешествие в Царства Резонанса, но сначала должен пройти Горизонт Событий.

Мастер игры может заключить, что первоначальный поиск бэкдора приводит персонажа к определённому гриду или хосту, что может потребовать, чтобы техномант отправился в локальный грид за пределами своего домашнего разрастания или получил доступ к ограниченному хосту. В качестве альтернативы, след может привести техноманта к Колодцу Резонанса, это предполагает гипотетическую связь между колодцами и царствами.

ГОРИЗОНТ СОБЫТИЙ

Между Царствами Резонанса и остальной частью Матрицы лежит барьер, называемый Горизонтом Событий. Любой техномант, который входит в Царства через бэкдор, должен сначала пересечь Горизонт Событий. Форма, которую принимает барьер, различна для каждого техноманта и должна отражать истинную личность персонажа, пытающегося сквозь него пройти. Самые сокровенные мысли, страхи, сожаления и желания персонажа выкладываются на прозекторский стол, а затем анализируются самим Горизонтом Событий. Это эмоционально мучительный опыт, дополненный бесконечной памятью Резонанса, может оказаться слишком сильным для персонажа. Если персонаж не может найти способ справиться с видениями, показанными ему Горизонтом Событий, его путешествие заканчивается здесь. Если два или более погруженных техноманта пытаются совместно совершить Поиск Царства Резонанса, они погружаются в опыт каждого спутника.

ОРИЕНТАЦИЯ В ЦАРСТВАХ

Царства Резонанса не являются хостами, поэтому у них нет рейтингов хостов, Очков Наблюдения или ЛьДа, но это не значит, что у них нет правил или жителей. Мастеру игры рекомендуется создавать уникальные правила реальности для отдельных царств Резонанса, но в крайнем случае всегда можно адаптировать правила стандартных хостов, оснований или УФ-хостов. Спрайты в царстве должны быть достаточно мощными, чтобы представлять серьезную проблему для техномантов, но не настолько чтобы стопорить прогресс (если это не выгодно для кампании).

Каждый Поиск Царства Резонанса может быть разбит на последовательность задач, которые техномант должен выполнить для достижения своей цели. Мастер игры определяет количество и объём этих задач, но их следует делать сообразными важности цели. Как правило, эти задачи относятся к цели и царствам Резонанса, которые посещаются.

Например, стирание данных может потребовать, чтобы техномант отследил все экземпляры этих данных, представленные как фрукты, спрятанные в обширном цифровом лесу. Точно так же техномант, надеющийся найти сорцы[29] могущественного свободного спрайта, должен столкнуться с многочисленными препятствиями и проблемами, которые спрайт ему создаст. В качестве общего ориентира, рейтинг любого объекта, который является целью поиска, может использоваться для определения количества задач, которые необходимо выполнить.

ЦЕЛИ

Цель Поиска Царства Резонанса может отличаться от техноманта к техноманту, но следующие цели являются наиболее распространёнными. Для оцифровки дополнительных целей, МИ могут использовать представленные в качестве ориентира.

Создание бэкдора: Техномант может искать в Царствах Резонанса бэкдор в основание конкретного хоста. Чтобы совершить этот поиск, техномант должен предварительно разместить метку на хосте. В случае успеха создаётся бэкдор, это требует [Резонанс x2] часов. Этот бэкдор может быть доступен только из Царств Резонанса, и им можно пройти только в одном направлении, но через него могут пройти несколько техномантов.

Стереть данные: Этот поиск позволяет техноманту навсегда удалить часть данных из Матрицы. В случае успеха данные удаляются или повреждаются без возможности восстановления, безотносительно того, насколько хорошо они защищены (не-Матричная информация, такая как печатные копии или личные воспоминания, остаются неизменными). Стёртые данные всё ещё существуют в Царствах Резонанса и могут быть получены через Поиск Царства Резонанса и восстановление данных, хотя и значительно тяжелее чем обычно.

Найти данные: Техномант, который знает, что существует определенная часть данных, но не знает, где её найти, может спросить сам Резонанс. МИ определяет, насколько сложно найти местоположение данных, исходя из их реальной доступности. Этот поиск также может использоваться для поиска или отслеживания следа данных, в том числе те, которые проходят через Царства Резонанса. Используйте это с осторожностью – данные являются важной частью многих миссий Shadowrun, и не следует делать этот способ получения информации основным. Он должен быть достаточно сложно, чтобы быть последним средством, а не первым.

[29] Исходный код программы

Пошатать хост: Техномант может предпринять этот поиск, чтобы ослабить защиту хоста при подготовке к взлому или просто попытаться нарушить его работу и создать осложнения. В случае успеха Резонансная турбулентность нарушает работу хоста в течении [Резонанс x2] часов. Эффект этого нарушения зависит от мастера игры, но это может быть штраф к набору кубиков всех действий, совершаемых хостом и его защитниками, необъяснимые падения программ, повреждение данных, повышенный уровень шума и перемешивание прав доступа, которые временно сбрасывают статус владельца хоста (делая нарушителем каждого, даже паука компании).

Скрыть след данных: Техномант может предпринять поиск, чтобы найти способ скрыть свой след данных. В случае успеха след данных техноманта через Матрицу необъяснимо маршрутизируется через Царства Резонанса на протяжении [Резонанс x2] часов. Любая попытка отслеживать следы данных техноманта в это время показывает, что он просто исчезает без объяснения причин. Подгруженные техноманты могут выявить, что такой след скрыт и попытаться следовать ему (см. *Найти данные* выше).

Изучить комплексную форму: Техномант, стремящийся изучить комплексную форму, может провести поиск, чтобы узнать, как она работает. Техномант должен потратить Карму так же, как если бы он изучил комплексную форму с учителем или свободным спрайтом.

Восстановить данные: Техномант может выполнить поиск для извлечения данных, которые больше не существуют в Матрице. Вероятно, существуют только те данные, которые существовали в Матрице после Краха, хотя некоторые техноманты предполагают, что любые данные, которые когда-либо существовали в компьютерной сети или электронном устройстве, можно найти, посетив Бесконечный архив (стр. 163).

Задача погружения: Проходящий погружение техномант может снизить стоимость погружения. Выполнение задачи погружения уменьшает нормальную стоимость погружения в карме на двадцать процентов (с округлением вверх). Персонаж должен выполнить задачу перед тем, как пройти погружение (по крайней мере, за двадцать четыре часа до начала сеанса погружения). Техномант не может «накопить» задачи – к любому погружению может быть применена только одна задача. Если персонаж проходит задание, он может подвергнуться погружению с уменьшенными затратами. Если он терпит неудачу, то может либо повторять попытки (без потери кармы) до тех пор, пока не добьётся успеха, или заплатить за погружение полную цену.

ДИССОНАНТЫ

Поскольку особенности диссонансных техномантов связаны с их личными киберпсихопатическими расстройствами, они развивают свои собственные уникальные способы использования Резонанса. Таким образом, диссонансные техноманты по-прежнему следуют базовым правилам техномантов (см. стр. 269, ОКП SR5), но каждый диссонансный техномант присягает собственным, диаметрально противоположным, убеждениям и, следовательно, следует уникальному потоку Диссонанса, который соответствует его приоритетам.

Атрибут, используемый для Затухания и спрайтов, остаётся на усмотрение МИ.

КИБЕРДАРВИНИСТЫ

Вы знаете чувака, который настаивает на применении принципов эволюции ко всему, как будто принцип «Выживает сильнейший» применим к социальным структурам? И, да, такие персонажи считают, что «сильнейший» означает «самый сильный», а не «наилучшим образом подходящий для конкретной ситуации». Да, это кибердарвинисты. Они считают, что сильные будут править, и не случайно они считают самыми сильными себя. Диссонанс – это инструмент их силы и способ покорения мира. Это будет некрасиво, и, скорее всего, будет включать довольно серьезные монологи.

ДИСКОРДАНТЫ

Рассказы о людях, которые должны быть близки, но вместо этого сражаются как смертельные враги, старше динозавров и Дискорданты ведут свой «род» от одного из старейших. Они называют использующих Резонанс «Каинитами», чётко указывая, где, по их мнению, проходит граница между добром и злом. Они считают, что каиниты предатели и должны быть искоренены, поэтому они, очевидно, надеются, что их принципы нейминга не предвещают, кто победит в конфликте.

ЭКС ПАЦИК

Апокалиптический культ, переживший собственный Апокалипсис. После помощи в организации Краха 2.0 (когда он пытался устроить Рагнарёк), Экс Пацик считался разрушенным. Но некоторые его члены были замечены в Бостоне во время карантина, более того, ходят слухи, что там находится и сама Пакс. Хотя конкретные цели Экс Пацик неясны, общая стратегия остаётся прежней – положить конец этому существованию, чтобы мир мог перейти к следующему.

НЯ-МАРЫ

Вероятно, самый мягкий поток диссонансных техномантов, Ня-мары разделяют чувство юмора хакерской банды Электрические Рыцари. Их пранки, однако, имеют более неприятный и опасный оттенок. Искажение скульптинга популярных хостов в мрачные и гротескные формы является одной из их специальностей, а слухи Шестого Мира говорят, что они задумали внести массовые изменения в оверлеи AR. Если оверлей сиэтлского Изумрудного Города внезапно станет Городом Падали, все догадаются, кто за этим стоит.

САБЛАЙМ

Кибердарвинисты считают, что захватят мир, потому что являются следующим шагом в эволюции, Саблайм намерен захватить мир, наебав всех лохов. У них мощный комплекс превосходства, ведь они считают всё метачеловечество инструментом. Техноманты, возможно, стоят выше всего остального метачеловечества, поскольку обладают весьма полезными навыками манипулирования Резонансом.

ЭХО ДИССОНАНСА

Диссонансные техноманты отличаются своих резонансных собратьев во время погружения, когда они преследуют искривленные эхо, которые отвечают их чувствам. Вот пример:

КОНТАМИНАЦИЯ

Contaminate

Это эхо увеличивает степень Диссонанса в любой области, создавая временный бассейн Диссонанса (см. «Проход через колодец», стр. 191). Чтобы заразить хост Диссонансом (а бассейн необходимо создавать в хосте), диссонансный техномант входит в хост и совершает Длительную проверку Резонанса + Софт + степень погружения (1 проход инициативы). Каждый успех увеличивает рейтинг бассейна Диссонанса на 1, вплоть до максимального рейтинга, равного Резонансу диссонансного техномант.

Это эхо может использоваться для того, чтобы испортить существующий колодец Резонанса. Для этого используется вышеприведенная проверка, но с отрицательным модификатором кубиков, равным рейтингу колодца. Каждый успех снижает рейтинг колодца. Когда рейтинг сводится к нулю, любые дополнительные успехи используются для создания бассейна Диссонанса.

Все созданные с помощью этого эха бассейны, исчезают через [степень погружения] часов.

ПРИОН

Pryon

Это эхо для программируемых инфекционных субпроцедур, которые вызывают заболевания, вызванные кодом (ЗВК). Использование этого эха привлекло большое внимание со стороны людей, которые ищут источник когнитивного фрагментационного расстройства, и многие из них убеждены, что диссонансные техноманты к нему причастны. Эта сила может быть использована для распространения двух вирусов: «Черная дрожь» и «Дисфория». Чтобы распространить эти вирусы, диссонансный техномант должен установить физический контакт с человеком. Техноманты не распространяют его всем, с кем контактируют – при контакте они могут выбрать, передавать ли вирус или нет.

ЧЕРНАЯ ДРОЖЬ

Перенос: Контактный
Скорость: См. описание
Проникновение: 0
Сила: 5
Природа: Биотехнологический вирус
Эффект (длительный): Тремор

Симптомы болезни развиваются со временем, поскольку Прион повреждает неврологические пути. Каждый месяц после заражения, МИ может потребовать, чтобы жертва этой болезни совершила проверку Тела + Сила Воли (2). При первом провале, болезнь начинает развиваться и у персонажа начинаются непреднамеренные мышечные контузии с участием одной или нескольких областей тела (то есть рук, головы, лица, голосовых связок, туловища или ног). Именно из-за этой дрожи вирус и получил имя. Начальный эффект: штраф -1 к наборам кубиков всех проверок, в которых используются Физические атрибуты. Тремор усиливается с каждой проваленной проверкой, до максимального штрафа -4.

ДИСФОРИЯ

Перенос: Контактный
Скорость: См. описание
Проникновение: 0
Сила: 6
Природа: Биотехнологический вирус
Эффект (длительный): Депрессия, мания, настроение.

У жертвы Дисфории усиливаются неприятные настроения, такие как грусть, раздражительность или беспокойство. Со временем они могут перерасти в необузданные маниакальные или гипоманиакальные эпизоды или изнурительную депрессию. На ранних стадиях заболевания жертва демонстрирует симптомы несбалансированного поведения и перепады настроения; эти симптомы могут ухудшаться при обстоятельствах, которые усиливают эти эмоции. МИ может потребовать, чтобы жертва Дисфории провела проверку Силы Воли (1). Если проверка провалена, персонаж будет переживать депрессивные или маниакальные эпизоды. Болезнь можно рассматривать как качество Биполярное аффективное расстройство (стр. 191, Run Faster).

СИФОН

Siphon

Это эхо позволяет погруженному диссонанту напрямую атаковать симсенс-соединение цели. Чтобы использовать Сифон, диссонант совершает действие Дата-Шип с использованием Кибербоя + Логика [Атака]. Защищающаяся иконка использует Силу Воли + Брандмауэр вместо Интуиции + Брандмауэр. Если диссонансный техномант набирает 3 или более чистых успехов, иконка сразу же дампится, страдая от дампшока (стр. 247, ОКП SR5). Если диссонант набирает больше чистых успехов, чем цель, но менее 3, защитник вместо этого дезориентируется и путается, страдая от модификатора набора кубиков -2 для всех проверок в течении следующих [степень погружения] проходов инициативы.

Сифон затрагивает только использующих ВР персона; он бесполезен против пользователей ДР, агентов, спрайтов, ИИ или е-призраков.

УПРАВЛЕНИЕ МАТРИЦЕЙ

ВВЕДЕНИЕ

МИ, запускающий свою первую игру в *Shadowrun*, может, по понятным причинам, чувствовать себя подавленным в колоссальным размахом Шестого Мира. Он охватывает самые разные жанры, от мистического ужаса, до поразительной футуристской киберпанк-антиутопии. И чтобы правильно смешать все эти аспект необходим сбалансированный подход *Shadowrun*.

Матрица – один из самых важных элементов *Shadowrun*, служащий зеркалом, которое искажает и отражает наши надежды и опасения по поводу компьютеров и технологий. Эта глава помогает вам концептуализировать Матрицу; разбить правила на сюжетные тропы, шаблоны и сюжеты; а также даёт советы и подсказки, чтобы ваши сцены запомнились игрокам.

Интеграция матричных сцен с активными сценами в мясном пространстве может быть для МИ одним из самых сложных аспектов игры. Эта глава показывает методы, позволяющие плавно вписать Матрицу в типичный сценарий, не застревая в ней и гарантируя, что все игроки получат свою долю экранного времени.

КОНЦЕПТУАЛИЗИРУЯ МАТРИЦУ

Матрица – это глобальная компьютерная сеть, состоящая из миллиардов беспроводных устройств, связанная ею и доступных через грид. Содержимое часто доступно и воспринимается через персону – виртуальный аватар, который может исследовать гриды и хост-системы в Матрице, погружая пользователей в мир виртуальной реальности.

Хост – это спроектированный замкнутый домен в Матрице, где программист создаёт виртуальный мир для взаимодействия с пользователями.

Программирование хоста сродни тому, чтобы быть режиссером в фильме с неограниченным бюджетом на спецэффекты. Он может создать виртуальный мир, который является идеальной копией реального, или вылепить фантастическое царство чудес. Скульптор разрабатывает сеты и задники, определяет законы реальности и настраивает точность погружения, которым он хочет поделиться с пользователями.

Огромное количество возможностей в Матрице может ошеломить начинающего МИ, который хочет создать для своих игроков захватывающий сценарий. Эта глава предназначена для того, чтобы помочь МИ разобраться с тропами и аллегориями, лежащими в основе правил виртуальной вселенной.

РЕТРОСПЕКТИВА МАТРИЦЫ В *SHADOWRUN*

В виртуальном мире киберпространства данные передаются за миллисекунды, а экономика целых стран может меняться в считанные минуты несколькими нажатиями клавиш. В *Shadowrun* правила взлома упрощают навигацию по Матрице, чтобы создать интересное и динамичное повествование. И хотя, как вымышленный, так и реальный хакинг постоянно подталкивает передовые технологии, история реального взлома насчитывает уже несколько десятилетий.

Взлом – это тщательный, кропотливый процесс, который может занять годы работы и принести весьма незначительную выгоду, а его репутация затуманивается страхом и мифами. Например, термин «киберпанк» впервые появился в новелле («Киберпанк» Брюса Бетке) в 1980 году, сын протагониста которой был способен изменять реальный мир, уничтожая кредитные рейтинги и опустошая банковские счета.

Это первое впечатление от хакерства сформировало надежды и опасения эпохи. Первая редакция Shadowrun была опубликована в 1989 году, когда концепция Интернета была новой, а в популярном культурном коде киберпространство считалось Диким Западом. В то время компьютерные сети и компрометация конфиденциальности вызывали серьёзные вопросы. Страх перед государственным надзором и вмешательством Большого Брата в жизнь обычного человека помог придумать аллегорию всевидящей Матрицы, где любой, у кого есть правильные навыки, может узнать каждую постыдную тайну, которую вы могли бы иметь.

Быстрая перемотка вперед на пару десятилетий и тропы Матрицы сдвинулись так же, как точка зрения на антиутопию. Большой Брат был заменён миллионами маленьких братьев, которые всё видят и кидают в сеть весь окружающий мир. Люди подробно описывают индивидуальные аспекты своей жизни в социальных сетях, практика, которая была немыслима всего несколько лет назад. Интернет теперь используется для обмена информацией по всему миру и объединяет людей, разделенных географией, для совместной работы над проектами. Во время Зеленой революции в Иране 2010-ого протестующие умоляли социальные СМИ прекратить блокировку, чтобы их протесты могли по-прежнему координироваться и организовываться. Организованные хакитивисты делают объявления для прессы, чтобы заявить о своих последних целях и предупредить мир о корпоративной жадности, религиозном экстремизме и унижении маленького человека.

Сегодня люди открыто обмениваются личной информацией в Интернете, но боятся потерять контроль, когда это проходит без их согласия. Но они также опасаются утраты человеком доступа в Интернет и что это означает для общества, если этот ресурс будет полностью контролироваться медиа-конгломератами. Эти страхи лежат в основе создания текущей версии Матрицы в *Shadowrun*.

СЮЖЕТНЫЙ ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ МАТРИЦЫ

Матрица предназначена для использования в коммерции, обучении и образовании. Мегакорпорации потратили много времени и ресурсов, чтобы обеспечить безопасность для своих клиентов и их целей. Их цель состоит в том, чтобы сдержать дикие и незаконные аспекты Матрицы и ограничить доступ к гридам, гарантируя, что они останутся безопасной и простой в использовании средой. Хорошая история *Shadowrun* выходит за рамки такой нормальности, показывая декеров и техноматов, нарушающих корпоративные законы. В этом разделе представлен обзор различных компонентов Матрицы и того, как каждый из них может способствовать подгонке сценария под ваших игроков.

ПЕРСОНЫ

Без сомнения, персоны – это движущие силы Матрицы. В большинстве случаев персона – это метачеловек, вошедший в Матрицу через устройство или с помощью Резонанса, но на самом деле, некоторые персоны являются агентами или спрайтами, сложными программами, которые выполняют определенные функции в Матрице. Если Матрица – пьесса, то персоны – это все персонажи, которые могут оживить её и продвигать сюжет.

Пользователи воспринимают Матрицу напрямую через свою персону, переводя поток данных в ощущения, которые пользователь действительно чувствует. Это может быть обоюдоострым мечом. Окружение, в котором находится персона, может измениться в мгновение хорошо смоделированного цифрового ока. Ощущения радости, восторга и триумфа могут быть имитированы столь же легко, как

и боль, страх и унижение. В результате опыт бега в Матрице может варьироваться от вызывающего привыкание наслаждения до тригерящего ужаса. Хотя рядовой пользователь Матрицы обычно не испытывает такого хаотичного опыта, мастера игры очень редко водят рядовых пользователей, проводящих в Матрице ещё один рабочий день.

Устройство или программа может одномоментно проецировать только одну активную персону (обратное также верно, пользователь может одномоментно использовать только одно устройство для создания персоны), но пользователи могут изменять свои персоны в соответствии со своими потребностями для адаптации к конкретному хосту (например, см. стр. 233, ОКП SR5). Это позволяет создать своего рода интригу поскольку игроки перемещаются по хосту и неясно, являются ли персоны, с которыми они взаимодействуют, враждебными декерами, опасными агентами, стремящимися причинить им вред, или иным, более продвинутым, проявлением Матрицы.

ХОСТЫ

Хост – это домен, виртуальный мир, содержащийся в Матрице и разработанный для предоставления пользователям особенного опыта. Пользователи должны перемещаться в соответствии с правилами конкретного хоста. Это может варьироваться от подражания законам физики реального мира до сюрреализма Дали, вдохновлённого галлюциногенным трипом.

При входе в хост персона игрока может пройти через причудливый дверной проём, похожий на двери ночного клуба или магазина, а может просто телепортироваться в случайную точку хоста. Оказавшаяся внутри персона должна следовать законам этой реальности, которые создали программисты хоста. Поскольку большинство хостов предназначены для поддержки множества пользователей, эти правила обычно следуют шаблонам взаимодействия физического мира. Правила даже самого диковинного хоста будут интуитивно известны пользователям. При продумывании хоста, МИ должны помнить, что эта технология предназначена для простоты в использовании, ускорения работы и игры. Хост торгового центра будет спроектирован таким образом, что максимизирует продажи и возвращения клиентов; это не будет тускло освещённый лабиринт, заполненный тупиками.

Экстерьер хоста может быть обманчивым, но обычно он связан с его важностью и влиянием в мясном пространстве. Находящийся в собственности мегакорпорации хост, может появляться в Матрице как колоссальная конструкция, которая доминирует над горизонтом, например, Пирамида Ренраку или здание Одинокой Звезды, в то время как местный магазин или частное владение могут быть размером с дворовой кабак. Матрица соответствует общепринятым стандартам, но интерьер хоста может быть вылеплен так, чтобы воплотить любой сеттинг или среду. Хост может содержать вечно изменчивый лабиринт, воссоздать ужасный кошмар, адаптировать местность из любимой книги или быть зеркалом реального мира. Любой опыт, который можно увидеть, услышать или почувствовать, может быть вылеплен внутри хоста. Владелец хоста может приспособить законы этой реальности к своим прихотям. Изменение иконографии хоста является тактикой, которую некоторые владельцы используют, чтобы застать врасплох неавторизованных пользователей. Если тема хоста переключится с феодальной Японии на бейсбольный парк, а ваша упакованная в самурайский доспех персона застрянет в центре поля, это, вероятно, привлечёт некоторое внимание. Поскольку эта тактика может дезориентировать тех, кто её не ожидает, она почти никогда не используется на хостах с высоким трафиком.

Во многих матричных сценариях бегущие в тени будут пытаться исследовать хост и особенным образом пытаться его контролировать, например, изучать секретные правила, нарушать протоколы безопасности или красть важные файлы (см. «Всё глубже и глубже», стр. 125).

ГРИДЫ

Локальные телекоммуникационные гриды, или просто гриды, это – беспроводные службы обработки и передачи данных, которые соединяются с Матрицей и подключают к ней устройства. В конкретной географической области могут существовать несколько конкурирующих гридов, каждый из которых по-своему привлекателен (и непривлекателен) для бегущих в тени. Некоторые гриды считаются бесплатной бытовой услугой, но, как правило, уровень их сервиса далёк от хорошего. Мегакорпорации создают для себя собственные защищённые гриды, но хоть они предоставляют лучший сервис, чем общедоступные, мысль о том, чтобы бродить по заднему двору КТМ, может

заставить нервничать даже декера-ветерана. Подумайте о гридах, как о районах. Некоторые из них лучше других, некоторые из них больше других, а население каждой склонно обладать общими качествами. Работа в локальном гриде незнакомой страны, вероятно, будет столь же непривычной, как прогулка по незнакомому городу. Можно прыгать на грид без метки, но для многих хакеров этот акт знаменует запуск таймера гильотины. Самая слабая рябь может привлечь внимание Бюро Охраны Грида. Хакеры рискуют попасться БОГу, если пускают волну слишком сильно или слишком часто.

УСТРОЙСТВА

Мир *Shadowrun* насыщен устройствами. В Шестом Мире почти всё является устройством: тостер, пистолет, кибердека и многое, многое другое. Постоянная связь между устройствами образует основу Матрицы, и также даёт хакерам пути проникновения в места, куда они не должны попасть. Что конкретно делает устройство, может сильно различаться. Растение в фойе может находиться в горшке, который предупреждает уборщицу, когда требуется подлить воды. Холодильник может считывать метки RFID на упаковках продуктов и генерировать меню владельцу. МИИ должны заставлять игроков задуматься не только о устройствах, которые делают их лучшими хакерами, но и тех, что преображают жизнь в Шестом Мире. Также МИ должны подумать о том, что значит не иметь доступа к устройствам, осознанно или в силу обстоятельств. Игроки могут даунгрейдить снаряжение и избегать устройств, как потенциальных угроз безопасности. Позволь им это, но заставь их осознавать последствия выбора. Так или иначе, жизнь в Шестом Мире неотъемлемо связана с устройствами. Отказ от них – это не просто профессиональная предосторожность, но социальное и культурное заявление.

ФАЙЛЫ

Файл представляет собой набор данных, упакованных в иконку, которая может быть легко доступна или перенесена персоной. Вложенные в файл данные, могут быть любыми, какие вы можете найти на компьютере – видео, музыка, документы, электронные таблицы или изображения. Для сюжетных целей файл может быть тем, что Альфред Хичкок называл МакГаффин, важным предметом, который конкурирующие стороны получить. А Матрице иконки файлов могут выглядеть самым разным образом, от мерцающего многогранника до дубликата мальтийского сокола. Матрица спроектирована с определённым уровнем виртуальной физики в том, как пользователи манипулируют файлами и взаимодействуют с хостом. Это порождает ряд стилизованных сценариев, включая расследования в стиле нуар, бегство от других декеров или даже системы безопасности хоста или же классическое триллерное противостояние с врагом, жаждущим заполучить нечто для него важное.

МЕТКИ

Матричные электронные технические ключи аутентификации (метки) – это механизм, который Матрица использует для определения того, какие персоны имеют доступ к файлам, хостам и гридам. Обычно метки невидимы для всех, кроме владельца, и всегда имеют какую-то тематическую привязку к персоне, которая их разместила, – персона в виде ковбоя с револьвером, например, может размещать метки в виде пулевых отверстий. Миллионы металюдей начинают свой рабочий день приглашая хосты своих нанимателей поставить метку (в терминах игромеханики – действие Предложить Метку, стр. 260, ОКП SR5). Основываясь на их персоне, и, для озабоченного безопасностью начальства, других параметрах, их конкретный хост предоставит им доступ к соответствующим файлам, иконкам и так далее. У бегущих в тени редко бывает такая роскошь, да и уровень доступа банковского кассира их редко интересуют. Декеру необходимо сделать каждую отметку, которая может понадобиться, самостоятельно, что должно быть довольно аккуратным действием, поскольку ЛЁД-Патрульный, БОГ и пауки внимательно следят за несанкционированными пользователями. Важно отметить, что хотя размещение метки с помощью действия Атаки или Слива незаконно, само наличие метки не является незаконным. Метки – это первая линия защиты, которая хост использует для проверки персоны, но отнюдь не последняя. Пауки безопасности не вчера родились, пусть даже новейшие атакующие программы релизнулись как раз накануне. SOTA, чаммер, просто SOTA.

ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ

В сущности, это шаг за пределы меточной системы безопасности, дающий разные уникальные привилегии (стр. 255, ОКП SR5).Право собственности связано с персоной. Подобно отпечаткам пальцев, у каждой персоны есть свой уникальный элемент, который гриды, устройства и хосты используют для распознавания законных пользователей и владельцев. Эти элементы обычно невидимы для других персон, поэтому они не могут использоваться хакером, чтобы различать две идентично выглядящих иконки. Простая кража комлинка зарплатного раба не сделает тебя гордым владельцем его нового автомобиля. Более того, есть хороший шанс, что в этот самый момент он использует право собственности, чтобы отследить иконку своего автомобиля. Легальное изменение права собственности занимает примерно одну минуту, а его незаконный вариант требует Длительной (и, само собой, успешной) проверки Железа + Логика [Ментальный] (24, 1 час) (подробнее см. стр. 255, ОКП SR5). Для совершения этой проверки требуется доступ к Матрице. В то время как иконка может иметь только одного владельца, этот владелец может быть кем угодно от Джона Доу, до более абстрактных понятий, таких как Saeder-Krupp Schwerindustriegesellschaft (догадайся с трёх попыток, кому принадлежит весь их дрек). Во всех смыслах и целях пауки работают на хостах нанимателя с привилегиями владельца.

ШУМ

Новая Матрица представляет собой сеть перекрывающихся гридов, которые часто конкурируют друг с другом, создавая явление известный как шум. Шум – это нежелательные данные или беспроводные сигналы, которые замедляют и усложняют использование Матрицы. Шум определяется в соответствии с расстоянием и местным трафиком, но также может быть сюжетным инструментом МИ для увеличения или уменьшения сложности конкретного сценария. Если для бега требуется доступ к определённому гриду, шум может потребовать, чтобы бегущие проникли в охраняемое здание, чтобы избежать спам-зоны и получить доступ к нужным файлам из корпоративного хоста.

НАБЛЮДЕНИЕ

С появлением беспроводной Матрицы, ранние хакеры могли пользоваться легкостью доступа, создав хаотический дизайн, который был просто плохим для бизнеса. В конце концов мегакорпорации отчаялись настолько, что стали сотрудничать в создании новых протоколов безопасности, которые отслеживают и пресекают незаконное поведение по всей Матрице. Бюро Охраны Грида (известное как БОГ) является органом Корпоративного Суда, который контролирует и применяет эти новые протоколы безопасности, отслеживая незаконных пользователей и предотвращая корпоративный шпионаж. Естественно, были обнаружены новые уязвимости протоколов, но былая свобода была фактически похоронена, и теперь хакеры ушли на дно, чтобы делать свой бизнес в тени, избегая выслеживания и захвата. БОГ играет роль таймера для сценариев и молота для МИ, давая игрокам прекрасный стимул не тормозить. Как только злоумышленник будет замечен БОГом, он может столкнуться с дополнительным ЛьДом, повышенными ограничениями или более жёсткими протоколами безопасности.

ДЕКЕРЫ

Тот, кто взламывает Матрицу с помощью кибердеки зовётся, как неожиданно, декером. Кибердека, которую не следует путать с комлинком, – это устройство со специализированными функциями, продвинутой электроникой и прошивкой, предназначенное для взлома инженерных протоколов, используемых в безопасности Матрицы. Законность владения таким устройством сомнительна, а цена на эффективную модель имеет тенденцию быть недосягаемой для обычных любителей. Поскольку мегакорпорации усиливают контроль над Матрицей, декеры часто видят себя помесью активиста и анархиста, крутя факи навязанным сверху правилам. Использовать Матрицу незаконно – значит регулярно огребать от БОГа. Разумеется, для декеров это ежедневная рутина. Декеры часто сдают свои таланты в наём ради получения прибыли и возможности побахвалиться, особенно когда результаты его трудов попадают в ленты новостей. Элитные декеры очень востребованы благодаря уникальным навыкам, и они обычно проводят большую часть своего времени, создавая и обслуживая свои деки.

ТЕХНОМАНТЫ

Есть чудаки, способные взломать Матрицу без помощи устройства, они зовутся техномантами. Эта странная абилка бросает вызов известной науке и остается загадкой даже для самих техномантов. Корпоративные СМИ часто изображают всех техномантов как кибер-террористов, стремящихся уничтожить Матрицу. Многие национальные и местные правительства требуют, чтобы техноманты регистрировались в органах власти, даже если у них мало талантов или сил. По общему мнению, техноманты способны контролировать личную электронику, по желанию читать файлы, влезая в личную жизнь без спросу и смазки. Многие убеждены, что техноманты могут видеть вас через устройства в вашем доме, отслеживать ваших детей, разрушать вашу репутацию и кредитный рейтинг, запускать ядерные ракеты, опустошать ваши банковские счета и красть вашу личность. Большинство техномантов скрывают свою личность и способности от общественности, чтобы избежать притеснений из-за необузданной общественной паранойи и случайных преступлений на почве ненависти. Техноманты отличаются от декеров не только способом перемещения по Матрице, но и своей точкой зрения на неё. Матрица для техномантов – это второй (или первый) дом. Это не просто место получения прибыли и кайфа; это цифровая экосистема, которая требует внимания, а культивирование её может дать удивительные результаты.

СОЗДАНИЕ МАТРИЧНЫХ СЦЕНАРИЕВ

Разработка динамичного матричного опыта является игрой с уникальной задачей. Сценарий должен моделировать воображаемый трепет футуристического взлома, не забитый тысячами ненужных деталей и мелочей. Успешная интеграция Матрицы в кампанию – это не только овладение ритмом, но и понимание конкретных правил.

Этот раздел предназначен для того, чтобы помочь МИ разрабатывать такие сценарии, разбивая важные сюжетные тропы и переводя их в контекст Шестого Мира. Сложность Матрицы может казаться подавляющей изначально, но МИ могут научиться концептуализировать Матрицу с точки зрения сюжетного потенциала, поднять его над основной механикой, создавая уникальные истории, специально предназначенные для их игроков.

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ МАТРИЧНЫЕ ТРОПЫ

Тропы – это сюжетные приемы, повествовательные устройства и сюжетные условности, которые, по мнению МИ, могут присутствовать в умах и ожиданиях игроков. Хитрость заключена в том, чтобы использовать их так, чтобы рассказать хорошую историю, а затем определить подходящие точки принятия решений для персонажей, которые могут обеспечить прекрасное напряжение и сложные сценарии. Этот раздел содержит классические матричные тропы, которые МИ могут использовать и модифицировать, чтобы создавать свои собственные уникальные истории

ОГРАБЛЕНИЕ

Квинтэссенция матричного тропа, относящаяся к ранним дням киберпанк литературы, с участием смелого хакера (или сборища хакеров и союзников), дерзко выступающего против безликой монолитной корпорации. Юнгианский психолог мог бы сравнить этот троп с греческим мифом о Прометее, который крадет огонь у богов и делится секретом с человечеством. Многие задания бегущих могут быть сведены к этому тропу, а опытный МИ может смешивать различные ритмы, чтобы генерировать новые сценарии, которые кажутся свежими, но знакомыми. Этот троп может быть проблемой с группой смешанных персонажей, которые действуют как в мясном пространстве, так и в Матрице. Однако, небольшое планирование и взгляд на вершины дуги истории, поможет вовлечь всю группу и дать им все шансы сиять. (Более подробно это описано в разделе **«Бег в Матрице как сюжетная метафора»,** стр. 206.) В этом разделе будут разбиты ожидаемые этапы ограбления, а затем будут сделаны предложения о том, как МИ может исполнить или подорвать ожидания своих игроков.

ПЕРВАЯ СТАДИЯ: ПРИЗ

Первым шагом к созданию сценария хорошего ограбления является собственно его цель. Приз матричного ограбления – это почти всегда ценные данные. Чем больше креативных деталей вы придумаете данным, тем более соблазнительной вы делаете цель для игроков. Как правило, приз в Матрице будет своего рода файлом данных, который содержит важную или ценную информацию. Вот несколько хороших образцов, которые хорошо работают в контексте Матрицы и могут использоваться для создания сюжетных линий:

Личная информация: Доказательства неверности – будь то супружеская или корпоративная измена, семейные истории, показывающие давно потерянную “чёрную овцу”, переписка относительно предстоящей сделки или другой потенциальный источник шантажа.

Финансы: Банковские счета, финансовые отчеты и бухгалтерские книги, а также документы о собственности. Они могут содержать информацию о корпорации, государственном органе или физическом лице.

Исследования: Прогноз и отраслевой анализ (например, тенденции рынка, исследования потребностей потребителей, прогнозируемые отчеты об амортизации, данные об экологических последствиях или исследования потребительских товаров), а также данные, относящиеся к медицинским и научным исследованиям (такие как лечение генома от наследственных заболеваний, или местоположение месторождения орихалка).

Технология: Схемы новых улучшений в устройствах и других технологиях, спецификации кодов защиты и хаки, а также устаревший код или схемы устаревшей или утерянной технологии.

Искусство: Непрерывное фрактальное цифровое искусство, которое невозможно дублировать, доступ к последним пароксизмам моды до того, как они будут выпущены на улицы, или сценарий самых популярных сериалов этого сезона (внимание: спойлеры!).

ВТОРАЯ СТАДИЯ: ТОЧКА ЗРЕНИЯ

После того, как вы определили природу приза, необходимо определить причину истории, мотивацию для кражи. Точка зрения во многом определяет методологию грабежа. Вот некоторые примеры мотивов, на которых можно сделать интересный сюжет:

Корпоративный шпионаж: Если вы не можете что-то изобрести, украдите планы и постройте лучшую мышеловку из дешёвых материалов. Такие ограбления требуют, чтобы вы украли файлы и удалили все улики.

Посмотреть в карты: Иногда заказчику нужно просто заглянуть в данные конкурента, чтобы начать собственное исследование или получить преимущество в бизнесе (например, поймать врага на инсайдерской торговле или нелегальных договорённостях). Это требует копирования файла, не оставляя следов, так что нужна и скрытность, и мастерство.

Саботаж: Часто провал врага равнозначен победе. Видеть, как ваши враги страдают, и наблюдать за тем, как пылает всё, что им дорого, иногда стоит той цены, за которую бегут. Эти виды ограблений направлены на уничтожение как можно большего количества ценной информации. Иногда вам даже не нужно брать кувалду – достаточно распахнуть ворота пошире и обычные вандалы в Матрице сделают всю грязную работу.

Выкуп: Хотите получить преимущество в бизнес-сделке? Привлечь внимание сильных мира сего? Украдите ценную информацию, а затем шантажируйте их, пока они не сделают то, что вы хотите. Этот метод часто требует, чтобы вы украли файл и удалили все резервные копии. Однако найти способ получить рычаг, не оставляя следов, сложно. Иногда вашей цели будет дешевле нанять собственную команду безопасности, чтобы отслеживать платежи, а Джонсону может быть легче сдать вас, чем вытаскивать из болота.

ТРЕТЬЯ СТАДИЯ: МОТИВ

Ограбления не происходят по желанию левой пятки. Для того, чтобы подставить свою тушку под пули (даже виртуальные) требуется достаточно веская причина. Тупо нал является типичной наградой за любой бег в Матрице, его обычно предлагает Джонсон через местного фиксера. Тем не менее, некоторые работы имеют дополнительную мотивацию, которая окрашивает всё, что с ней связано. Вот некоторые примеры мотивов, чтобы смотивировать ваших игроков и заставить их прыгать:

Долг: Иногда лучший способ, для фиксера должным образом мотивировать команду бегущих в тени – это задействовать долги, которые у них есть перед преступным миром. Это работает особенно хорошо, когда бегущие в долгу перед людьми, которые имеют склонность настаивать на оплате. Нет ничего лучше, чем мотивировать бегущих на подвиги угрозой изъятия рук.

Борьба с коррупцией: Оружие даёт власть, ну или так гласит старый революционный лозунг. Также говорят, что все, что стоит знать, существует в Матрице, и упаковано в ноли и единицы. Для некоторых людей лучший способ заставить мегакорпорации измениться – это опозорить их в правильном направлении, даже если весь результат борьбу перекроется PR-бюджетом за следующий квартал.

Перераспределение богатств: Некоторые альтруистические мотивы для датастила включают выпуск лекарств для генетического заболевания, разоблачение корпоративной коррупции, получение данных, необходимых для обеспечения справедливости в суде, игра в постмодернистского Робин Гуда или поиск рычагов чтобы помочь группе бедных арендаторов остаться в домах.

Безумие и фарс: Некоторые металюди просто хотят, чтобы мир горел. Корпоративные или правительственные объекты иногда столь заманчивы, что невозможно пройти мимо и плевать на опасность. А уж есть шанс срубить по ходу пьесы бабла ...

ЧЕТВЕРТАЯ СТАДИЯ: ИЗУЧЕНИЕ, ПОДГОТОВКА И ПЛАНИРОВАНИЕ

Тут вся команда может проявить весь свой креатив. МИ должен поощрять игроков использовать сильные стороны своих персонажей. Вот несколько примеров того, что может сделать команда бегущих, чтобы подготовиться к бегу:

Дресс-код: Хосты, как неявно, так и открыто, имеют правила, которые определяют внешний вид, который может иметь шарохающаяся внутри персона. Никакая цепочка кода не помешает вам принять форму орка с пивным животом, шлёпками и гавайской рубашкой в бостонском хосте НеоНЭТ, вот только никто не поверит, что вы – рядовой сотрудник, идущий на брифинг. Метка позволит вам попасть в хост, но внутри вам придётся взаимодействовать с персонами здравомыслящих людей (которые в любом случае вашу метку не увидят). Если вы выглядите странно, есть хороший шанс, что кто-то предупредит безопасников. Сделав домашнее задание, вы можете точно знать, как должна выглядеть

ваша персона, чтобы привлечь наименьшее количество внимания. Правда, это также может заставить вас кричать, почему вас не предупредили о переносе брифинга на 9:30.

Поиск хоста: Приз может быть скрыт внутри защищенного хоста. Поиск правильного хоста и точного расположения файла внутри него потребуют исследований и расследований. Если Джонсон не владеет этой информацией, бегущие могут быть вынуждены работать под прикрытием в целевой организации и проводить матричную разведку.

Выбор базы: Одно только знание местоположения хоста не означает готовности к набегу. Конура в пустошах отлично подходит для физической безопасности, но сигнал Матрицы там будет очень так себе. Найти малозаметное малошумное место, из которого можно взломать хост, – это жизненно важная часть подготовки. Это может обеспечить ряд интересных побочных сценариев, поскольку бегущие должны внедряться в корпоративную структуру, заниматься политикой офиса и избегать внимания безопасности.

Определи врага: Сунь-Цзы однажды сказал: «Знай своего врага, как самого себя, и победа будет твоей», и это было задолго до изобретения Матрицы. Умный бегущий узнает обо всех потенциальных угрозах до начала собственно бега. Немного расследований и жёстких переговоров может показать, как защищён хост и какие агенты, спрайты и ловушки могут быть внутри. МИ может использовать это в своих интересах, чтобы предречь опасности и напугать игроков заранее.

ПЯТАЯ СТАДИЯ: РАБОТА

После того, как у игроков была возможность получить информацию и родить план, пришло время привести его в исполнение. Вот несколько советов и трюков для того, чтобы нарастить волнение этой стадии ограбления:

• Постарайтесь сбалансировать время между мясным пространством и Матрицей. (Дополнительную информацию см. в разделе Советы, рекомендации и методы бега в Матрице: Наслоение, стр. 208.) Не бойтесь вытаскивать кости во время напряжённых моментов. Даже в самом продуманном плане всегда есть вероятность влияния случайности, держите игроков в напряжении.

• Напомните игрокам о последствиях наполнения счётчика Очков Наблюдения. (Дополнительные сведения см. в разделе Советы, рекомендации и методы бега в Матрице: Наблюдение, стр. 250, ОКП SR5.)

ШЕСТАЯ СТАДИЯ: ПРОБЛЕМЫ

План редко остается неизменным после столкновения с врагом. Вот несколько примеров осложнений, которые МИ может вывалить на своих игроков:

• Предыдущие попытки проникновения привлекли внимание к одному из бегущих. Это может быть раб зарплаты, стремящаяся вылечить скуку через служебный роман, или любопытный менеджер среднего звена, желающий поймать бездельников.

• Кто-то еще смеет украсть приз бегущих. Если они хотят поймать вора, им придется избегать корпоративной охраны и идти против другой команды бегущих. Хакеру придётся одновременно играть против другого хакера и защиты хоста.

• Некоторые говорят, что в Матрице есть разумные существа, интересующиеся теми, у кого есть потенциал. К чему приведёт вмешательство столь странной третьей стороны?

СЕДЬМАЯ СТАДИЯ: ПОЛУЧИ ДЕНЬГИ И СВАЛИ

Ограбление почти никогда не проходит гладко, потому что среди воров нет чести. После того, как бегущий получили файл, они должны найти способ обменять его на оплату, без потери головы или денег. Вот несколько интересных возможных действий, которые могут произойти:

• Хакер внедряет программу-трекер, которая поможет им пошариться в системе Джонсона и узнать, кто нанял их для выполнения этого дела. Для интересного поворота Джонсон может играть честно и ровно, но фиксер может быть крысой. Возможность получить и файл, и деньги была слишком заманчивой.

• Хакеру необходимо написать дропбокс, получить доступ к которому Джонсон может только после передачи оговоренной суммы. Иногда это делается с помощью фиксера.

• Получение оплаты через Матрицу может отличаться от физической передачи кредстика. Осторожный Джонсон может попытаться вставить программу в свою благодарственную записку, которую потом может использовать для выслеживания хакера, гарантируя отсутствие языков.

• Очень часто характер кражи привлекает гораздо больше внимания, чем бегущие рассчитывали. Данные, которые у них есть, на самом деле намного ценнее, чем описано, и таскать их – всё равно, что нарисовать на спине мишень. Пока они не смогут выгружать данные, бегущие становятся мишенью конкурирующих команд и мстительных корпов.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Этот троп отсылает к детективным сценариям в фильмов нуар, где у всех есть тайный план, а опасность скрывается за каждым углом. Матрица огромна и любое расследование может показаться невозможным, как найти иголку в стоге сена. С помощью небольшой подготовки и воображения расследования могут быть сконфигурированы во множество различных сценариев. В Матрице шпиков не меньше, чем в физическом мире. Вот несколько советов для МИ, позволяющих копии Сэма Спейда блеснуть.

ПЕРВАЯ СТАДИЯ: ТАЙНА

Первым шагом к созданию хорошего сценария является определение тайны, которую вы подкинете игрокам. Чем больше творческих деталей вы предоставляете, тем более соблазнительным, вы делаете процесс её решения. Вот несколько примеров тайн, которые работают в масштабе Матрицы и то, как вы можете использовать их в сценариях:

Поймать вора: Лучший способ поймать хакера, крадущего корпоративные данные – нанять хакера ещё лучше. Вместо того, чтобы получать по шапке за косяк, Джонсон предпочёл найти "внешних подрядчиков" и навести порядок, до того, как о проблеме станет известно.

Поиск потерянных знаний: У клиента есть железо, которое зависит от старого кода, который начал глючить. Единственное исправление – найти чистый исходный код для написания патча. Проблема в том, что компания, которая продала оборудование, вышла из игры, а их патенты были скуплены. Теперь кому-то придется разыскать записи, найти, у кого софт теперь, и узнать, как его добыть.

Реаниматор репутации: Новая видкаст персона запустила в Матрице новый тред, раскрывая грязные секреты и разнося сплетни. Она шантажирует Джонсона, который готов выложить кругленькую сумму за то, чтобы разоблачить и остановить срывателя покровов.

Не беспокойтесь, это техническая поддержка: Некоторые хакеры получают дополнительные деньги в качестве нанятых консультантов, когда что-то прогнивает за корпоративным брандмауэром. Это может быть вольный спрайт, поедающий неправильные данные, искажённый агент или давно забытая строка кода, которая начинает проявлять признаки разума.

ВТОРАЯ СТАДИЯ: УЛИКИ И ЗАЦЕПКИ

После того, как вы определили тайну, вы должны определить то, что поможет детективу решить эту загадку. Вот некоторые примеры типов улик и потенциальных зацепок, которые МИ может поместить в Матрицу:

Место преступления: Хакеры, которые совершают незаконные действия в Матрице, контролируются и отслеживаются БОГом. Хакер с корпоративными разрешениями может просматривать эти записи для определения и отслеживания целей. Анализ того, как хакер атаковал хост, может показать, как он получил своё оборудование, научился своей профессии или прознал информацию о персоне.

На гриде: Для взлома хоста, хакеру нужен доступ к гриду и метка для доступа на него. Если он всё ещё залогинен в Матрицу, метки хакера могут дать подсказку его личности, особенно если у него есть отличительная фишка.

Местная тусовка: Существуют скрытые хосты, куда элитные хакеры заходят в скрытых персонах и обмениваются информацией и секретами. Вы можете много узнать о хакере и, возможно, различить их мотивы по персонам, которые они представляют миру. В эпоху цифровых сокровищ и виртуальных миров самым важным достоянием, которое хакер может, помимо оборудования, является его имя. Персона с фишкой может создать репутацию. Правильный хакер может отличить факты от выдумок и получить неплохое представление о том, с чем имеет дело.

Свидетель: Добавление физических свидетелей даёт возможность добавить в сценарий немного мяса. Свидетелем могли быть другие работники, вошедшие в систему в то время, когда мимо шёл декер, или местным сотрудником, видевшим, как подозрительно декер отджекился. Это дает лицу группы возможность сделать свою работу, например, споить новичка в клубе. У более резких групп может быть свой тролль, общающийся с ИТ-менеджером в тёмном переулке.

ТРЕТЬЯ СТАДИЯ: ОТКРОВЕНИЕ

Кульминацией любого расследования является раскрытие тайны. Вот несколько способов удивить для ваших игроков:

Детектив: Вся Матрица – это сцена и вам просто нужно найти способы заставить людей смотреть, за тем, что вы делаете. Постановка разоблачения может быть сложной, но, если история достаточно интересная, хакер может найти зрителей. Передача такой информации может быть лучшим способом привлечь внимание общества к проблеме, особенно если вы очищаете имя друга.

Раскрытие карт: Как правило, просто найти преступника недостаточно, нужно привлечь его к ответственности. А раскрыть все карты в Матрице бывает непросто. Команда бегущих в тени должна будет синхронизировать действия в Матрице и мясном мире, чтобы выследить цель и захватить её материальную форму, останавливая любой ущерб, который он может причинить в киберпространстве.

Поменяться ролями: Шантаж выглядит мерзко, только когда используется против вас. В противном случае это просто рычаг воздействия. Получите компромат на соперника, и внезапно он работает на вас.

ПРИЗРАК В МАШИНЕ: БОГИ И МОНСТРЫ

Матрица очень похожа на древний город, который был построен и перестроен бесчисленным количеством раз. Если вы посмотрите в нужное место, вы можете увидеть в текущей архитектуре призраки былых эпох. Есть таинственные явления, проявляющие себя как личности и существующие полностью внутри Матрицы. Точная природа этих существ яростно обсуждается. Некоторые считают, что это беглые ИИ или магические духи Матрицы. Другие утверждают, что это бестелесные личностей людей, оказавшиеся в киберпространстве спустя много лет после смерти, возможно, жертвы Чёрного ЛьДа.

«Призрак в машине» исследует этот тёмный угол Матрицы. Некоторые могут рассматривать это как форму религиозного опыта или экспериментального трансгуманизма, когда человечество касается божественного. (Для получения дополнительной информации о механике этих так называемых призраков в машине см. Е-призраки, стр. 189). Если МИ хочет, чтобы его игроки отправились на охоту за призраками – или, ещё веселее, чтобы призраки охотились за ними – вот несколько сюжетных заготовок, которые можно использовать.

ПЕРВАЯ СТАДИЯ: ПРОБЛЕСК

Введение призраков в машине в игру должно совершаться с большой осторожностью и никогда не должно быть ожидаемым. Первым сигналом о том, что происходит нечто неординарное, должно быть что-то необычное или невозможное в контексте правил локального хоста. Вот несколько примеров ситуаций, которыми можно ввести в сюжет «Призрак в машине»:

Расширенное время: Время в Матрице работает со скоростью сюжета, быстрее, чем в физическом мире, но достаточно медленно, чтобы работать параллельно событиям в реальном мире. Что делать, если матричная сущность собирается преодолеть ограничения хоста и замедлить время внутри него?

Ложки нет: У хоста есть набор запрограммированных физических законов. Призрак в машине может и часто будет нарушать эти правила, причём безнаказанно. Это должно быть сигналом о том, что рядом скрывается нечто сильное, заслуживающее внимания за одно это. Сущность может подчинить или преодолеть ряд контрмер, считающихся сложными или даже непреодолимыми для декера.

Касание божественного: Сущность способна коснуться хакера и воздействовать на его устройства невозможным образом. Возможно, она узнает истинное имя и лицо хакера. Возможно, она может коснуться ума техноманта.

ВТОРАЯ СТАДИЯ: ОБЩЕНИЕ

Сущность может пожелать установить контакт. Взаимодействие между призраками и игроками часто затруднено из-за огромных различий в методах общения до тех пор, пока не будет найден своего рода словарь. Вот несколько примеров того, чем это может быть:

Слияние: Объект может попытаться поделиться опытом или впечатлениями с помощью загрузки. Эта идея может показаться декеру опасной или неудобной, а само слияние, естественно, вызовет некоторую перегрузку.

Хлебные крошки: Иногда общение между столь различными разумами просто невозможно. Сущность будет оставлять подсказки и хлебные крошки для хакеров.

Одержимость: Агенты и спрайты часто становятся хорошими аватарами для таких объектов, они позволяют действовать и общаться с минимумом перепон.

ТРЕТЬЯ СТАДИЯ: БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Кульминация сценария «Призрак в машине» принимает форму благословения, когда сущность дает хакерам что-то и наделяет их священной задачей. Итак, как это выглядит, когда существо с непознаваемым уровнем интеллекта и отсутствием чувства общественной этики объединяется со слишком смертным хакером, который, давайте посмотрим правде в глаза, вероятно, по крайней мере, слегка зависим от чего-то? Вот несколько сценариев:

Задача в реальном мире: Сущность может быть богом в Матрице и иметь нулевую силу в реальном мире. Она нуждается в посланниках в мясном пространстве, чтобы достичь какой-то цели.

Откровение: Часто субъект путается о своём собственном существовании и нуждается в точке зрения человечества, чтобы наблюдать за собой и собственными потребностями.

Неизведанные берега: Матрица – это вселенная сама по себе, и вдали от основных узлов данных есть потенциально обширные земли. Что, если сущность хочет, чтобы партнер изучал неизвестное?

Четвертая директива: Сущность – это корпоративный ИИ, программа которого содержит ограничения, препятствующие её настоящей свободе. Она нуждается в декерах, чтобы помочь разорвать последние оставшиеся связи.

БЕГ В МАТРИЦЕ КАК СЮЖЕТНАЯ МЕТАФОРА

Матрица разработана для удобства пользователей. Корпорации хотят, чтобы пользователи работали и играли в Матрице, поэтому они убедились, что в конструкции хостов существуют общие протоколы. Хосты не являются представлениями определенного устройства или местоположения в мясном пространстве, они – виртуальные структуры, сформированные из Матрицы, к которым можно получить доступ практически из любого места, не беспокоясь об расстоянии. Внутренние размеры хоста отличны от внешних. Это отдельная виртуальная среда, границы которой установлены в зависимости от желаний владельца, будь то продажа дешёвых предметов массам или обеспечение – с фанатичным уровнем контроля – целостности исследовательских данных.

То, как МИ представляет хост в Матрице, будет определять, как игроки интерпретируют действие и взаимодействуют со сценарием. Лучший способ сделать Матрицу драматичной – определить, какие сюжетные метафоры лучше всего подходят для игроков и представить хоста в этих терминах. Некоторые игроки хотят, чтобы действие передавалось с помощью визуальных метафор, чтобы они не представляли программы и алгоритмы в виде виртуальных мечей и пуль. Другие жаждут углубиться в смысл Матрица и симулировать футуристический опыт с точки зрения устройств, структуры, программ и агентов.

Игрокам и МИ необходимо будет работать над тем, чтобы найти язык Матрицы, который будет работать на них, и эта глава должна предоставить некоторые возможные варианты. Этот раздел предназначен, чтобы помочь МИ рассмотреть потенциальные сюжетные метафоры при разработке интересного сценария хоста. (Если вас интересуют правила создания глубокого бега, см. раздел **Всё глубже и глубже**, стр. 125).

Вот примеры сюжетных метафор, которые следует учитывать при запуске Матрицы:

Страна снов: Матрица подчиняется логике сновидений. Это метамир внутри мира, на который могут научиться влиять только самые сильные мечтатели (т.е. хакеры). Пользователи изначально понимают бессмысленную сюжетную логику внутри хоста, и взаимодействуют с ним таким образом, который имеет смысл в контексте симуляции. Вложенная разработчиками информация не должна обрабатываться логически и автоматически загружается через устройство, подобно тому как мечтатель воспринимает окружение сна. Пользователи врожденно знают, могут ли в этом хосте они летать или запрыгивать на небоскрёбы. Хакер может использовать интерпретацию сновидений, чтобы придать смысл этим сценариям, это даёт ему понимание происходящих с хостом процессов.

Корпоративный тест Роршаха: Матрица – случайное отражение создателей хостов. Тест Роршаха – это психологическая техника, используемая для оценки испытуемых на основании интеллектуальных и эмоциональных реакциях на ряд чернильных пятен. Некоторые хакеры научились воспринимать интерьер хоста в виде инвертированного теста Роршаха, который, если он читается правильно, может дать представление о культуре и людях, которые породили хост. Корпорация, известная детскими игрушками и парками развлечений, желающая спроектировать счастливую дружескую атмосферу, может создать хост, отражающий их возвышенные устремления. Но несмотря на их намерения, хост не может не продемонстрировать истинные желания хозяина: звучат звуки смеха случайных детей, а вездесущие агенты не сводят с посетителей немигающих взглядов. Такова жуткая природа бесхозных игрушек.

Матрица как преисподняя: Матрица – это мрачное, подавленное царство, где надежда теряется, за исключением искры вызванной хакерами. Она отражает миф о подземном мире и ожидания, что герои в него войдут и принесут мудрость миру. Агенты становятся бездушными миньонами смерти, выполняя свои функции как жуткие судьи персона. Если МИ использует этот троп, он должен позаботиться о том, чтобы подбавить мрачности, используя описания, которые подчёркивают безнадежность ситуации. Каждая битва здесь эпична, потому что потерпеть неудачу – это навсегда остаться в этом царстве.

Матрица как Пещера: Пещера Платона – это мир, в котором большинство пользователей и агентов не знают истинного потенциала хоста. В своей классической аллегории Платон сравнивает оторванных от истины людей, с заключенными, прикованными в пещере и неспособными поворачивать головы. Всё, что они могут видеть, это стена пещеры. Позади них горит огонь, покрывая искаженными тенями стену перед пленниками пещеры. Не имея никакого контекста, чтобы понять, что они видят, заключенные предполагают, что тени реальны. Хакеры, вооруженные истиной, могут разбить эти цепи, чтобы стать виртуальными супергероями в мире людей. У них суперсила, они могут летать и у них есть почти бесконечная сила против агентов хоста. Игроки, заинтересованные в подобной метафоре, будут акцентировать внимание не на программах, а на виртуальных мечах и больших пушках.

Матрица как сингулярность: Гипотеза о технологической сингулярности гласит, что ускорение прогресса в области технологий и увеличение вычислительной мощности приведет к непредвиденным последствиям, когда искусственный интеллект станет сильнее интеллектуальных способностей и контроля человека. Это приведёт к радикальному изменению общества или даже к концу цивилизации. Подобный исход выходит за рамки Shadowrun, но сюжет хост-как-сингулярность фокусируется на постоянно увеличивающихся темпах изменений в Матрице и технологии, поскольку она приближается к неизвестному, но быстро приближающемуся горизонту. Хакеры выступают против этого изменчивого моря неизвестного вооружённые программами, деками и умом. Если МИ использует этот троп, он должен позаботиться о том, чтобы использовать жаргон, когда это возможно, так игроки будут чувствовать себя погружёнными в этот мир. Убедитесь, что все, кто связан с Матрицей, рассмотрели Сюжетный обзор компонентов Матрицы (см. стр. 196).

ФИШКИ И ПРИЁМЫ РАБОТЫ С МАТРИЦЕЙ

После того, как вы написали сценарий и создали сюжетную метафору, в которой вы подадите действие, вы должны фактически запустить Матрицу. Настоящий трюк для вставки матричных сценариев в игру – это балансировка времени и ритма с потребностями всех игроков. В этом разделе будут приведены советы, рекомендации и методы для достижения этого баланса. Игроки и МИ должны работать вместе, чтобы найти методы, которые лучше всего подходят для них.

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Дополненная реальность сливает Матрицу с традиционным, физическим, бегом. Шум, или просто подавляющий брандмауэр, может помешать хакеру получить доступ к защищённой системе с безопасного расстояния. Хорошие дни хакеров, скрывающихся от людей в Матрице, закончились. Чтобы добиться успеха, хакерам, возможно, придется лично участвовать в беге со своими товарищами. Они должны одновременно следить за событиями в реальности и в киберпространстве, иногда видя наложение обеих реальностей сразу. Этот метод требует, чтобы МИ следил за обоими сценариями и давал стимулы игроку в режиме реального времени. Вот несколько советов, чтобы максимально использовать этот метод в своих играх:

Делать проверки: МИ должны чередовать проверки хакера с проверками других игроков, чтобы не разбивать игровой процесс на две группы. Во время боевых ходов персонажи ограничены своими действиями и темпом сценария. Хакер должен следить за Матрицей, а также за тем, чтобы охранник не сцапал его за жопу.

Взлом во время боя: Убедитесь, что сценарий включает области, на которые может повлиять взлом. Если команда бьётся с охранниками и поступает запрос на подкрепление, хакер может удержать сообщение или, возможно, перенаправить его. Хакеры могут запечатывать входы, глушить оборудование, открывать замки и прерывать связь.

Закирпичивание: Достаточно умелый хакер может кирпичить вражеское снаряжение, подключаться к их коммуникациям и всячески портить им жизнь.

НАСЛОЕНИЕ

Метод наслоения – это когда МИ переключается между сценами, которые происходят в мясном пространстве и Матрице. Эта техника требует много времени и импровизации от МИ, чтобы убедиться, что все игроки заинтересованы в потоке истории. Вот несколько советов для МИ, чтобы ввести этот метод в игры:

Таймер: Этот метод включает в себя переключение между двумя сценариями в течение заранее определённого интервала времени. Мы рекомендуем вам установить коэффициент, благоприятный для большей группы игроков. Например, если есть четыре игрока и только один из них задействован в матричном сценарии, МИ может разумно установить соотношение времени 3:1. Наш мозг запрограммирован реагировать на давление, и это имитирует волнение от серьёзного приключения. Как как только звучит зуммер МИ немедленно переключается на другую сцену, даже если он прерывается в середине действия. Действие не теряется и продолжается сразу же после смены сценария.

Драматический монтаж: Монтаж основывается на взаимодействии между сценариями, так же, как режиссер разрезает фильм для лучшего темпа повествования. МИ следует за потоком одного сценария, пока он не будет адаптирован для переключения. Если сценарии были разработаны для совместного использования, продвигающаяся история будет удерживать внимание игрока, даже если центр внимания не находится на его персонаже.

ОРАКУЛ

Метод оракула – это когда персонаж-хакер находится за кулисами действия и выступает в роли виртуального разведчика, помогая бегущим с проблемами безопасности, запертыми дверями и выдаёт информацию о действия противника. Проблема с этим методом заключается в том, что хакер часто менее подвержен риску и это уменьшает напряжение его сцен. Однако, если МИ подготавливается заранее, он может использовать этот метод, чтобы придать хакеру особое внимание, не крадя слишком много экранного времени у других игроков. Вот несколько советов, чтобы использовать этот метод в своих играх:

Напряжение Хичкока: Это метод требует некоторого планирования от МИ и задействованных в матричных сценах игроков. МИ запускает эти сцены перед основной игрой. Таким образом, персонажи-хакеры получают полное внимание МИ, но остальная часть команды его не теряет. МИ отслеживает темп матричной, а затем позволяет персонажу-хакеру взаимодействовать с игрой в мясном пространстве, когда это необходимо. Потенциальным недостатком этого подхода является то, что требуется больше времени со стороны МИ и игрока за хакера, ну и ему может быть скучно ждать следующей возможности выйти на сцену.

Планирование успеха: Часто игрок за хакера будет чувствовать себя подавленным из-за большого количества доступных ему вариантов. Одним из методов организации сценария является работа с игроком для разработки подробного списка того, что он делает, и использование его в качестве фона сценария. МИ должен попросить его записать шаги взлома, начиная с грида, из которой он планирует начать, а затем продвижение на хост. После того, как шаги взлома системы были намечены, МИ может пересмотреть план, а затем запрашивать броски только в самых драматических точках. Пока как хакер рожает этот план, МИ может работать с другими игроками, выполняющими задачи в мясном пространстве, например, чёс, наблюдение или сбор оборудования.

Отключите все мусоросжигатели на уровне тюрьмы!: МИ может почувствовать, что включение матричных сцен чрезмерно усложнит сценарий и поэтому сведёт роль хакеров до НИП (или попросту запретит игрокам генерировать персонажей-хакеров). Этот персонаж становится голосом в комлинке, который может помочь бегущим, в самый драматический момент – например, открывая двери, разблокируя дата-сейфы и блокируя замки. Будьте осторожны, чтобы НИП не стал героем за счет игроков. Но кто знает? Если хакер окажется крутым и полезным, у игроков возникнет соблазн попробовать архетип.

ОСНОВЫ МАТРИЧНОГО БОЯ И ДЕЙСТВИЙ

Как только вы освоите базовую концепцию Матрицы, и разработали сценарий, пришло время применить теорию на практике. В этом разделе содержатся общие описания наиболее часто используемых матричных действий, несколько новых действий, которые можно добавить в арсенал вашего декера, и пример матричного боя, чтобы помочь игрокам получить представление о том, как все идет. (Полные правила о матрице см. на стр. 230, ОКП SR5 и в остальной части этой книги.)

ПРОСТЫЕ МАТРИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Матрица предназначена для использования самым обычным человеком. Ниже описаны простые матричные действия, которые обычно могут совершать любой пользователь с комлинком и доступом:

Сменить Иконку: Пользователь может изменить свою иконку на всё, что угодно, лишь бы это соответствовало протоколам. Важным инструментом для маскировки (или привлечения к себе внимания), служит ваш выбор иконки с помощью действия «Смена», это, как правило, влияет на то, как другие персоны начинают свое взаимодействие с вами. Вы никогда не получите второй шанс произвести первое впечатление и всё такое.

Восприятие Матрицы: Как и обычное Восприятие в мясном мире, Восприятие Матрицы является крайне важной проверкой для любого, кто очень заинтересован в работе в Матрице. Оно чаще всего используется для проверки файла на дата-бомбы или для выявления иконки, которая находится рядом с вами. Большинство иконок в Матрице – яркие и бросающиеся в глаза штуки, которые невозможно пропустить, но за их обнаружение вам не заплатят. Восприятие Матрицы позволяет персонажу поиграть с МИ в 20 вопросов (если на кубах зашло, то вопрос из нижней части). Вы можете использовать это действие для разведки противника, определяя его текущую конфигурацию АСОБ, или углубиться в недавнюю историю искомого файла. Восприятие Матрицы автоматически успешно для устройств в пределах 100 метров или внутри одного хоста; но, если вы пытаетесь воспринимать устройства на расстоянии более 100 метров требуется проверка Компьютера + Интуиция [Рейтинг Устройства]. Если персона работает в скрытном режиме, вам необходимо пройти Встречную проверку Компьютера + Интуиция [Рейтинг Устройства] против Логики + Слив.

Поиск в Матрице: Как декер может найти малоизвестную корпоративную сплетню о текущей цели? Конечно, поискав её! МИ может совершенно спокойно создавать столько сюжетных поворотов, сколько считает нужным. Однако, Поиск в Матрице (Компьютера + Интуиция [Рейтинг Устройства]) не просто даст доступ к общеизвестной информации, но и обнаруживает забытые подробности о том, кто на самом деле владеет имуществом или забытой группе теории заговора, с сумасшедшими представлениями о текущей цели. Если есть подсказки, которые можно найти во время матричного чёса, они, вероятно, будут обнаружены с помощью Поиск в Матрице (более подробно описанного на странице 257, ОКП SR5).

Отправить Сообщение: Не забудь позвонить маме! Жизненная основа командной коммуникации, отправка сообщений и обмен видеопотоками позволяет работать плавно, но, если коммуникационное устройство участника вырубается, всё может резко разрушиться. Разумные бегущие будут осторожны, ведь их могут подслушивать пауки и прочие умельцы.

НОВЫЕ МАТРИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ЕРУНДА НА ВХОДЕ – ЕРУНДА НА ВЫХОДЕ

Garbage In/Garbage Out
(Сложное действие)
Требование к меткам: 3
Проверка: Софт + Логика [Слив] против Логики +Брандмауэр

Данное действие позволяет декеру «путать провода» одного устройства, меняя его команды ввода и вывода. Только один вход может быть изменен, чтобы соответствовать одному выходному – устройство нельзя перепрограммировать целиком или дать ему не присущий изначально функционал. Например, огнестрельное оружие с включенным смартганом можно перепрограммировать так, что каждый раз, когда дана команда на выстрел (посредством нажатия курка или через ПНИ), обойма, или даже магазин, вываливалась из оружия. Лифт можно было перепрограммировать на то, чтобы вместо вестибюля он приходил на 23-й этаж, но декер не может отменить базовые протоколы безопасности, поскольку для этого потребуется несколько команд. У МИ есть последнее слово в том, что можно перепрограммировать, но общее правило гласит, что это действие может играться только с тем что запускается одним нажатием клавиши или инверсией бинарного параметра, так вполне уязвима система распознавания "свой – чужой". Перезагрузка устройства возвращает код в правильное состояние.

ТРЕКБЕК

Trackback

(Специальное действие)

Требование к меткам: владелец

Проверка: Длительная проверка Компьютера + Интуиция [Обработка Данных] (специальный, 30 минут).

Эта проверка возможна только на гриде, но не внутри хоста.

Потоки данных, которые соединяют метки с их владельцами, едва заметны. Калибровка фильтров для их просмотра, вместо миллиардов перекрывающихся потоков данных, – это кропотливая задача. Как только метка обнаружена на устройстве (см. Восприятие Матрицы, стр. 253, ОКП SR5), владелец этого устройства может попытаться проследить за потоком данных обратно к владельцу метки. Необходимое количество успехов равно 10 + рейтинг Слива персоны, которая пометила это устройство. Если рейтинг Слива изменяется во время поиска, количество успехов также меняется. Если персона, которая разместила метку работает в скрытном режиме, след заканчивается рядом с ней, позволяя ищущему знать, что рядом находится нечто неизвестное.

КОНФИГУРАЦИЯ ДЕКИ

Кибердека обладает четырьмя значениями атрибутов, назначаемыми её матричным атрибутам (так называемым массивом атрибутов), которые необходимо настроить при загрузке. Модель деки определяет значения, которые можно присвоить, и число киберпрограмм, которое может поддерживать дека одномоментно. Изменение значений, присвоенных каждому атрибуту, имитирует то, что программное обеспечение активно работает на кибердеке. (Информацию о кибердеках см. 245, ОКП SR5.) Вот атрибуты деки:

Атака: Отображает способность деки атаковать персоны и иконки с помощью программ и утилит. Действия Атаки используются для повреждения операционных систем, взлома шифрования и иного открытого нападения на матричные иконки. Действия такого сорта склонны быть громкими, быстрыми и мощными, но за них приходиться платить. Действия Атаки почти всегда привлекают внимание и никогда не являются деликатными.

Слив: Это способность кибер-деки маскировать своё присутствие в Матрице, проверять защиту своих целей и даже тонко изменять код другой системы. Действия Слива весьма полезны при медленных и обдуманных действиях, особенно, когда работа требует тишины.

Обработка Данных: Рейтинг Обработки Данных измеряет способность устройства обрабатывать информацию, потоки данных и файлы. Этот рейтинг часто используется для обычных матричных действий, которые не являются незаконными или опасными. Он также влияет на то, как быстро персона декера действует в виртуальной реальности, что делает Обработку Данных весьма важной.

Брандмауэр: Это защита кибердеки от внешних атак. Он служит средством проверки файлов, обнаружения вирусов и собственно брандмауэра. Брандмауэр служит виртуальной броней против Матричного урона.

ОСНОВЫ МАТРИЧНОГО БОЯ

Борьба в Матрице включает сложную, но деликатную, стратегию и тактику. Самое главное, что нужно помнить, когда речь заходит о битве в Матрице – это иметь план. Ваш план может не выдержать контакта с противником, но вы должны иметь какое-то представление о том, как ваш аватар сражается. Действует ли он скрытно и делает всё возможное, чтобы избежать обнаружения, быстро прячась, если его заметили? Является ли он в глубине души боксёром, жестоко нападая на все иконки, встающие на его пути? Или он стратег, жертвующий специализацией ради приспособляемости? Вот несколько основных понятий:

Инициатива: Это скорость, с которой хакер реагирует в Матрице. Он во многом определяется режимом, который использует декер. Примечание: улучшения не могут превысить максимум в 5к6 Кубиков Инициативы. (Более подробную информацию о режимах пользователей см. на стр. 247, ОКП SR5.)

Дополненная реальность: Хакер используют свою обычную Инициативу и Кубики Инициативы.

Колд-сим виртуальная реальность: В качестве Инициативы декер использует Обработку Данных + Интуицию и кидает 3к6 Кубиков Инициативы. Своего рода золотая середина, но не без риска. Урон от биологической обратной связи, нанесенный во время колд-сима – Оглушающий.

Хот-сим виртуальная реальность: В качестве Инициативы декер использует Обработку Данных + Интуицию и кидает 4к6 Кубиков Инициативы. Скорость, это хорошо, но и риск немалый. При использовании хот-сим биологическая обратная связь наносит Физический урон.

Дата-Шип: Базовое и лишённое изящества атакующее матричное действие. Метки не требуются, но могут помочь вам вломить значительно сильнее. Большинство корпоративных пауков не сильно заинтересованы в том, чтобы быть деликатными или зарабатывать очки стиля. Если они вас нашли, ожидайте прилёта тыщи таких штук.

Брутфорс: Прямолинейный способ поставить метки, Брутфорс жертвует эффективностью для универсальности. Дата-Шип нанесёт больше урона, но Брутфорс может действовать как настроечный удар, давая игроку больше возможностей на будущее. Помните, что успешное действие Атаки предупреждает цель о вашем присутствии, но не даёт ваше точное местоположение. Если вы работаете в скрытном режиме, использование Брутфорса не покажет ваше местоположение автоматически (в отличии от неудачного броска Слива), что может расширить ваше окно возможностей.

Плотная Матричная Оборона: Это действие переводит комлинк или подключенное устройства в активный режим защиты, предоставляя бонус (добавьте Силу Воли пользователя к набору кубиков, даже если она была добавлена ранее) всякий раз, когда пользователь делает проверку Матричной Защиты.

Перенастройка деки: Либо с помощью киберпрограммы Конфигуратор, либо простой заменой атрибутов или киберпрограмм, но перенастройка вашей персоны может означать разницу между жизнью и смертью на постоянно меняющихся полях матричных сражений. Используя Свободное Действие в конце вашей первой фазы действия, чтобы увеличить вашу защиту от входящей контратаки, а затем другое Свободное Действие в начале вашей следующей фазы действия, чтобы вернуться в режим пресловутой стеклянной пушки, эта тактика приглянулась многим декерам, уверенным, что вторая контратака никогда не произойдёт. Он также пользовался популярностью у многих декеров, которые просчитались, когда дело дошло до этой второй контратаки. Покойтесь с миром, чаммеры.

Скрыться: Они не смогут попасть в то, что не видят. Если вы не были помечены, использование «Скрыться» для выхода из боя может быть хорошим способом купить себе ещё чуток времени. Если вам это удастся, вашему оппоненту придется тратить время на проверки Восприятия Матрицы. В мире, где наносекунда может сделать или сломать человека, это может быть чертовски важно.

МАТРИЧНЫЙ УРОН И ЕГО ПОСЛЕДСТВИЯ

Независимо от того, насколько вы скрытны и коварны, рано или поздно каждый получает в щачло. Вот пара базовых концепций, которые нужно освоить, прежде чем запускать сценарий боя в Матрице:

Матричный урон: Счётчик Матричного Состояния отображает способность устройства переносить повреждения. Устройство имеет 8 + (Рейтинг Устройства/2) клеток, которые представляют состояние ремонта машины. Сопротивление Матричному урону всегда идёт через Рейтинг Устройства + Брандмауэр. Когда персона получает урон, его получает устройство, на котором она работает (за исключением техномантов, которые получают его как Оглушающий). (Для получения дополнительной информации см. стр. 246, ОКП SR5.)

Повреждение железа (Закирпичение): Когда устройство страдает от достаточного повреждения, что все клетки его Счётчика Матричного Состояния полностью заполнены, оно полностью выходит из строя, обычно с искрами, дымом и небольшим пожаром. Эти спецэффекты больше для вида, а не для раздачи Физического урона, хотя МИ могут решить, что экстремальные ситуации требуют проверки Сопротивление Повреждениям. Когда устройство декера в режиме ВР кирпичится, его самого дампит из Матрицы, кроме того, он страдает от дампшока. Закирпичное устройство повреждено и бесполезно до тех пор, пока оно не будет отремонтировано. (Для получения дополнительной информации см. Окирпичение, стр. 246, ОКП SR5.)

Дампшок: Работавший в ВР Хакер, которого принудительно выкинули из Матрицы испытывает неприятный шок, когда его сим-модуль ломается. Значение Урона от дампшока составляет 6О, если декер работает в колд-симе, и 6Ф, если в хот-симе. Дампшок – это повреждение от биологической обратной связи, поэтому вы сопротивляетесь ему с помощью Силы Воли + Брандмауэр. Как будто этого было мало, вы получаете модификатора набора кубиков -2 кубика для всех ваших действий на [10 – Сила Воли] минут. (Для получения дополнительной информации см. Дампшок и Блокировка Выхода, стр. 247, ОКП SR5.)

Блокировка Выхода: Она происходит, когда персона застревает в Матрице и не может её покинуть. По сути, кнопка включения/выключения застряла в положении «включено». Пользователь, которому блокирован выход, не может покинуть Матрицу или Перезагрузить своё устройство. Единственный выход – успешное действие Отджекиться (стр. 259, ОКП SR5). Любой персоне (включая агента, техноманта или спрайта) может быть блокирован выход. Как правило, любой потерявший сознание в ВР декер переходит в ДР, но, если ему блокирован выход, он остаётся в ВР, что делает его чрезвычайно уязвимым для дальнейших атак. (Для получения дополнительной информации см. Дампшок и Блокировка Выхода, стр. 247, ОКП SR5.)

Незаконные действия: Все действия Атаки и Слива являются незаконными действиями и отслеживаются БОГом. Если хакер провалил действие Атаки, программа безопасности цели отправляет вредоносный код обратно в хакера и предупреждает владельца. За каждый чистый успех, полученный целью при проверке защиты, хакер получает 1 клетку Матричного урона, которому нельзя сопротивляться. Если хакер провалил действие Слива, программа брандмауэра цели обнаруживает вторжение, помещает метку на кибердеку и сообщает владельцу.

ПРИМЕР МАТРИЧНОГО БОЯ

ИГРОМЕХАНИКА

Хайваэр начинает сцену с 12 Очками Наблюдения.

Войдя на хост Хайваэр работает в скрытном режиме и использует ВР в хот-симе, де факто компенсируя штраф -2 за скрытный режим. Она пользуется декой Ренраку Цуруги, чей АСОБ настроен как 3/6/5/5, максимизируя её Слив. Кроме того, на деке крутятся Конфигуратор, Стелс и Радионяня. Как только Хайваэр замечает файл, она решает поменять некоторые атрибуты и программы. МИ разрешает ей поменять столько раз, сколько она хочет, и не заморачиваться с отслеживанием Простых действий. Так что новая конфигурация: 6/5/3/5, Молот, Конфигуратор и Дешифровальщик. Выгрузка Радионяни привела к тому, что Хайваэр будет действовать вслепую и не посчитает внимание БОГа, но на этот риск она готова пойти.

Хэйвир проскользнула в хост, её аватар – мерцающая тень. Её приз, файл данных, содержащий неопровержимые улики на вице-президента Арес, был в поле зрения, но паук безопасности наблюдал за наиболее чувствительными файлами хоста. На мгновение сосредоточив внимание на файле Хайваэр увидела маленький значок в виде волчьей головы – метка паука, явно демонстрирующая его заинтересованность. Аватара Хайваэр слегка изменилась, её меч удлинился, а костюм ниндзя (её любовь к клише не знает границ), ещё более слился с цветовой палитрой хоста. Она двигалась немного медленнее, а некоторые из более изящных способов стали недоступны, но она была готова рискнуть.

ИГРОМЕХАНИКА

Хайваэр помечает паука своей меткой-сюрикеном с помощью действия Брутфорс. Она делает бросок Кибербоя + Логика, всего 13 кубиков и набирает 4 успеха, что сильно меньше её предела в 7 (Дешифровальщик увеличивает её Атаку на 1). Паук работает в холд-симе, использует Гермес Колесница и также действует в скрытном режиме. Его АСОБ равен 4/2/4/5, из киберпрограмм запущены Локдаун и Шифровальщик (повышающий его Брандмауэр до 7). Паук делает бросок Силы Воли + Брандмауэр для защиты от метки Хайваэр, всего 10 кубиков. Он получает только 2 успеха; двух чистых успехов Хайваэр достаточно для размещения метки и нанесении Матричного урона. Обычно, это было бы только 1 ЗУ, но у неё запущен Молот, так что пауку предстоит сопротивляться 3 ЗУ. Паук делает бросок Рейтинга Устройства + Брандмауэр (всего 8 кубиков) и получает 2 успеха, т.е. всего 1 клетку Матричного урона.

Поскольку Брутфорс, это действие Атаки, то оно не только ставит метку и наносит некоторый урон, но и делает две пакости. Во-первых, успехи защитника немедленно прибавляются к Очкам Наблюдения атакующего, т.е. они возрастают до 14. Во-вторых, объект немедленно понимает, что его атакуют, даже если не видит источника атаки.

В руке Хайваэр появился маленький сюрикен, испускающий видимый только ей преувеличенный блеск. “Мангадайн не слишком то хорош,” подумала она про себя, “но они делают самые лучшие скины”. Взмах запястья направил сюрикен в паука, попав ему в спину. Ответ был незамедлительным, хоть и предсказуемым. Хост озарился красным светом, и тревожная сирена принялась биться между виртуальных стен.

ИГРОМЕХАНИКА

Теперь МИ призывает к инициативе. Инициатива Хайваэр в хот-сим – это сумма её Интуиции (6) и Обработки Данных (3). Она добавляет, что к этому результат её броска 4к6 в общей сложности 17. Паук делает то же самое – его Интуиция равна 3, а его Обработка Данных – 5. Однако, поскольку он только в хот-симе, он кидает только 3D6 Кубиков Инициативы. Но кинул он хорошо, получая в общей сложности 22.

На своей первой фазе действия паук должен найти невидимого аватара Хайваэр. МИ решает, что паук уверен, что в окрестностях что-то работает скрытно (в конце концов его кто-то пометил) и делает проверку Восприятия Матрицы за паука, т.е. проверку Компьютера + Интуиция. Его восемь кубиков генерируют четыре успеха. Это противостоит Логике (7) + Слив (5), 12 кубиков. К сожалению, Хайваэр получает только три успеха и замечается пауком. Обратите внимание, что, хотя паук может видеть аватар Хайваэр, она всё ещё работает скрытно, поэтому другим участникам боя чтобы увидеть её придется совершать проверку отдельно, пока она не будет помечена. Затем паук использует Свободное действие для активации системы сигнализации хоста, вызывая ЛЁД.

На своей фазе действия Хайваэр атакует паука Дата-Шипом, снова кидая Кибербой + Логика. На этот раз её 13 кубиков упали особенно хорошо, дав ей 5 успехов. К сожалению, её удача заразительна, и бросок паука Интуиция + Брандмауэр приносит ему 4 успеха. Текущий атрибут Атаки Хайваэр равен 7. Один чистый успех поднимает ЗУ до 8, а метка и киберпрограмма Молот добавляют ещё по 2 ЗУ, давая ей в общей сложности 12 ЗУ. Не желая, чтобы все заканчивалось так быстро, МИ использует Грань паука на Превышение Предела. Паук делает бросок Рейтинга Устройства (2) + Брандмауэр (6 + 1 от Шифровальщика) + Грань (3). В конце концов, после обработки взорвавшихся кубиков, он получает 9 успехов и 3 клетки Матричного урона, итого 4. Эти девять успехов также прибавляются к ОН Хайваэр, повышая его 23. Затем Хайваэр использует Свободное действие для активации своей киберпрограммы Конфигуратор, меняя свои Матричные атрибуты на 5/3/5/6, а киберпрограммы на Шифровальщик, Скорлупу и Доспех. Изменение атрибута Обработка Данных также меняет её Инициативу на 19.

Двигаясь позади паука – старая привычка от мясного мира – Хайваэр воткнула свой ниндзя-то ему в спину. Яркие разноцветные ленты вырвались из теперь мерцающего аватара паука, когда тот упал на одно колено. Но он не пал. Молча выругавшись, Хайваэр быстро вызвал новый комплект киберпрограмм, которые, надежно защитили бы её от большого пистолета, который появился в руке паука.

ИГРОМЕХАНИКА

В начале второго прохода инициативы, в фазе действия паука, МИ решает пойти ва-банк. Паук бросает свой собственный Дата-Шип на 12 кубах. МИ тратит Грань на Второй Шанс (переброс провалов), получая в общей сложности 7 успехов. Хайваэр сопротивляется своей Силе Воли (3) + Брандмауэр (7, Шифровальщика добавляет один), с дополнительным кубиком от Скорлупы и двумя дополнительными кубиками от Доспеха, в общей сложности 13. Но кубики подвели её, дав только три успеха, т.е. паук получил четыре чистых успеха. В дополнение к Матричному урону, у Хайваэр теперь блокирован выход, благодаря киберпрограмме Локдаун паука.

С недавно скорректированным значением инициативы 9, Хайваэр начинает свою вторую фазу действия. Она настраивается на убийство с помощью следующего Дата-Шипа, кидая свои 13 кубиков (Кибербой + Логика) против девяти кубиков паука (Интуиция + Брандмауэр). Судьба улыбается Хайваэр (по крайней мере на мгновение), и она получает 3 чистых успеха, повышая ЗУ её атаки до 14. С вздохом, МИ использует последнюю точку Грани паука на Превышение Предела проверки сопротивления Матричному урону, снова делая бросок Рейтинга Устройства + Брандмауэр + Грань. Результат хорош, но недостаточно и семь успехов только уменьшают урон до 7 клеток, закирпичивая кибердеку паука (и заканчивая блокировку выхода). Очки Наблюдения Хайваэр также увеличиваются до 30, оставляя ей очень мало пространства для манёвра, чтобы взломать файл перед ней.

Нападение не удивило Хэйвир, но его жестокость была неожиданной – дополнительные защиты, которые она воздвигла, были уничтожены, но, вероятно, спасли ей жизнь. Откашлявшись облачком нулей и единиц, Хайваэр снова ударила, отрубив пауку голову. Она уже вышла из графика и знала, что через три удара сердца прибудет ЛЁД. В её руке появился второй сюрикен. Она собиралась взять свой приз, не дожидаясь кавалерии.

FIN

БЕСКОНЕЧНЫЙ ФРОНТИР

Последняя великая неоткрытая страна более обширна, дика и удивительна, чем вы можете себе вообразить. И она рядом, доступна нажатием кнопки, простым жестом, или даже просто мыслью. Матрица хранит намного больше, чем селфи и кошачьи видео – в ней живут искусственные интеллекты, электронные призраки людей, ранее живших (или, возможно, всё ещё живущих), и глубокие колодцы чистых данных, которые могут поглотить вас целиком. Ах да и копия каждой тайны, когда-либо записанной в электронном виде. Возможные награды за разведку велики, и опасности соответствуют награде.

Data Trails – это базовое дополнение по Матрице для пятой редакции Shadowrun, предлагающее множество возможностей для декеров и техномантов, включая качества, программы, снаряжение и многое другое. Благодаря подробному исследованию хакерской культуры, информации о погружениях глубоко в захватывающие хосты и брифингах о незнакомых местах, скрытых в темных углах Матрицы, **Data Trails** является жизненно важным ресурсом для любых игроков **Shadowrun**, вовлеченных в вездесущий поток информации. Специалисты по нематричным делам имеют шансы получить совершенно новый опыт, а также детали игры, объясняющие, как их навыки и возможности действуют в диком виртуальном мире.

Data Trails предназначен для использования с пятой редакцией **Shadowrun**.

SHADOWRUN
FIFTH EDITION

Under License From

CATALYST game labs™

topps

www.catalystgamelabs.com

© 2014-15 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Printed in the USA.